



"ALFONSO VÉLEZ PLIEGO"

BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

INSTITUTO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

"ALFONSO VELEZ PLIEGO"

Posgrado en Ciencias del Lenguaje

LA LECTURA TRANSPOSITIVA EN *WATCHMEN*: UNA
APROXIMACIÓN HACIA EL *LECTOR-TRANSPOSITOR*

Tesis presentada por la Mtra. Dulce Ivette Muñoz Nophal

Para obtener el título de

DOCTORA EN CIENCIAS DEL LENGUAJE

DIRECTOR: Dr. Jaime Villarreal Rodríguez

Enero, 2024

Contenido

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1. LA TRANSPOSICIÓN COMO FENÓMENO INTERMEDIAL.....	20
1.1. LA INTERMEDIALIDAD Y EL CONCEPTO DE MEDIO.....	20
1.1.1. <i>Intermedialidad y teoría literaria</i>	20
1.1.2. <i>Más allá de la teoría literaria</i>	28
1.1.3. <i>El medio en la transposición</i>	34
1.2. ANTECEDENTES	37
1.2.1. <i>Sobre la transposición y la adaptación</i>	38
1.2.2. <i>Estado de la cuestión</i>	46
<i>Recepción en el cómic y en el cine</i>	46
<i>De la novela gráfica al cine</i>	49
<i>Estudios sobre Watchmen</i>	55
1.3. SOBRE EL CORPUS	59
1.3.1. <i>Watchmen (Moore, Gibbons y Higgins, 1987)</i>	60
<i>Alan Moore</i>	61
<i>Dave Gibbons</i>	63
<i>John Higgins</i>	64
1.3.2. <i>Guiones cinematográficos (Hayter, 2003; Tse, 2006)</i>	64
<i>David Hayter</i>	65
<i>Alex Tse</i>	68
1.3.3. <i>Watchmen (Snyder, 2009)</i>	71
<i>Zack Snyder</i>	72
CAPÍTULO 2. HACIA UNA PERSPECTIVA DE LA TRANSPOSICIÓN COMO LECTURA: EL LECTOR-TRANSPOSITOR	74
2.1. SOBRE LA TRANSPOSICIÓN COMO RECEPCIÓN-PRODUCCIÓN DIRIGIDA	76
2.1.1. <i>El problema de la lectura en la transposición</i>	79
<i>Elementos textuales para una lectura convencional del cómic, del guion y del cine</i>	82
El cómic	83
El guion cinematográfico	100
El filme.....	105
<i>La experiencia del lector</i>	118
<i>Lectura para la transposición: el lector-transpositor</i>	136
2.1.2. <i>La producción cinematográfica</i>	139
2.1.3. <i>Medios e industrias culturales</i>	143

2.1.4.	<i>Condiciones de éxito de la transposición.....</i>	148
2.1.5.	<i>Metodología.....</i>	149
2.1.6.	<i>Herramientas de análisis.....</i>	153
	<i>Intermedialidad.....</i>	153
	<i>Transposición.....</i>	155
	<i>Desautomatización.....</i>	159
	<i>Nivel medial.....</i>	160
	Avances tecnológicos	161
	Cómic	161
	Cine	162
	Prácticas de la industria	162
	Cómic	163
	Cine	163
	Modos de consumo.....	165
	<i>Nivel textual.....</i>	167
	Novela gráfica.....	168
	Guiones	172
	Filme.....	175
	<i>Condiciones de éxito.....</i>	180
	Repertorio	180
	Procedimientos para la lectura transpositiva.....	181
	Disponibilidad del lector-transpositor.....	181
	CAPÍTULO 3. EL LECTOR-TRANSPOSITOR EN EL CASO DE WATCHMEN: UNA PROPUESTA DE ANÁLISIS	183
3.1.	NIVEL MEDIAL.....	185
3.1.1.	Cómic	185
	Avances tecnológicos.....	185
	Prácticas de la industria	188
	Modos de consumo.....	192
3.1.2.	Cine: traslados del cómic al filme	196
	Avances tecnológicos.....	196
	Prácticas de la industria	201
	Modos de consumo.....	206
	Edición para salas de cine	207
	Edición con corte del director	208
3.2.	NIVEL TEXTUAL.....	209
3.2.1.	Novela gráfica.....	209
	Relato	211
	Capítulo I: “A medianoche, todos los agentes...”	211

Capítulo II. “Amigos ausentes”	212
Capítulo III. “El juez de toda la Tierra”	213
Capítulo IV. “Relojero”	214
Capítulo V. “Horrorosa simetría”	214
Capítulo VI. “El abismo también mira”	215
Capítulo VII. “Un hermano de dragones”	215
Capítulo VIII. “Viejos fantasmas”	215
Capítulo IX. “La oscuridad de la simple existencia”	216
Capítulo X. “Dos jinetes se acercaban...”	217
Capítulo XI. “Observen mis obras, oh, poderoso”	218
Capítulo XII. “Un adorable y poderoso mundo”	218
<i>Discurso</i>	219
Capítulo I: “A medianoche, todos los agentes...”	222
Capítulo II. “Amigos ausentes”	224
Capítulo III. “El juez de toda la Tierra”	228
Capítulo IV. “Relojero”	229
Capítulo V. “Horrorosa simetría”	231
Capítulo VI. “El abismo también mira”	233
Capítulo VII. “Un hermano de dragones”	233
Capítulo VIII. “Viejos fantasmas”	234
Capítulo IX. “La oscuridad de la simple existencia”	235
Capítulo X. “Dos jinetes se acercaban...”	235
Capítulo XI. “Observen mis obras, oh, poderoso”	236
Capítulo XII. “Un adorable y poderoso mundo”	237
3.2.2. Guiones	237
<i>David Hayter</i>	238
<i>Alex Tse</i>	243
3.2.3. Filme	246
<i>Relato de la versión para cine</i>	246
<i>Discurso de la versión para cine</i>	249
<i>Relato de la versión con corte del director</i>	254
<i>Discurso de la versión con corte del director</i>	255
Secuencia 1: El ataque.....	256
Secuencia 2: El plan	258
Secuencia 3: El viaje	259
Secuencia 4: Los tiburones	260
Secuencia 5: El asesinato.....	262
3.3. CONDICIONES DE ÉXITO PARA LA LECTURA TRANSPOSITIVA DE WATCHMEN	265
3.3.1. Repertorio del lector-transpositor	266

<i>Textos precedentes</i>	267
<i>Normas sociohistóricas de la producción</i>	269
3.3.2. Procedimientos para la lectura transpositiva	273
<i>Selección</i>	273
<i>Transformación</i>	276
<i>Complementación</i>	282
Complementos internos.....	283
Complementos externos	286
3.3.3. Disponibilidad del lector-transpositor	288
CONCLUSIONES	289
BIBLIOGRAFÍA	302
ANEXOS	311
ANEXO I. ESQUEMA DE LA LECTURA TRANSPOSITIVA	311
ANEXO II. TABLA DE ELEMENTOS DESAUTOMATIZADORES	312

Introducción

Esta tesis estudia la transposición de la novela gráfica *Watchmen* a su versión cinematográfica como un proceso que inicia con la lectura del texto precedente y culmina con la producción de otro texto en un medio distinto. La brevedad del enunciado anterior no representa de ninguna manera la complejidad del fenómeno ya que, al contemplar la dimensión medial tanto del cómic como del cine se evidencia que su estudio requiere contemplar aspectos de diversa naturaleza que afectan los procedimientos involucrados, más allá de las diferencias entre sus formatos. Por lo tanto, esta tesis se lleva a cabo desde una perspectiva intermedial que permite observar la multidimensionalidad de los medios en cuestión, así como su interacción en el traslado del texto precedente.

Para el estudio de la problemática antes mencionada se emplea el concepto de *lector-transpositor* (Villarreal y Nophal, 2022), el cual hace referencia tanto a los agentes como a la actividad que llevan a cabo al trasladar un texto de un medio a otro. Esta herramienta teórico-metodológica tiene como finalidad la constitución de un análisis sistemático del proceso transpositivo en su generalidad. Sin embargo, en este trabajo académico se emplea para observar específicamente el traslado de la novela gráfica *Watchmen* (1987) a su versión cinematográfica.

El objetivo principal de esta pesquisa es enriquecer la teoría de la transposición al poner a prueba un modelo de *lector-transpositor* para el análisis del traslado de un cómic al cine. Por lo tanto, los objetivos particulares son revisar las características mediales y textuales de la novela gráfica, de los guiones cinematográficos y del filme; describir los avances tecnológicos, las prácticas de la industria y los modos de consumo que afectan la lectura transpositiva; y estudiar las condiciones que permiten evaluar su éxito, es decir, el repertorio rastreable en la novela gráfica y en el filme, los procedimientos requeridos para llevarla a cabo el proceso transpositivo y la disposición del lector-transpositor. La observación del funcionamiento de dicha herramienta arroja algunas pistas para perfeccionar su operatividad metodológica con miras hacia su consolidación teórica.

En la tesis “La transposición en *Watchmen*” (2019), antecedente directo de esta investigación, se analiza el fenómeno como un proceso de reconfiguración del texto precedente al ser trasladado al transpuesto. Una de las perspectivas desde las cuales se aborda es la de la reescritura, propuesta por Pedro Javier Pardo García para abordar una forma de hipertextualidad (Genette) en la cual un texto es repetido y transformado por otro que lo actualiza, que lo

reivindica, que lo critica o que plantea una oposición hacia él. El autor toma como base los estudios de Genette para dar cuenta de las transformaciones formales, temáticas y semánticas que sufre el texto al ser trasladado, pero, al poner a prueba sus herramientas, fue posible reconocer que algunas de las transformaciones de la novela gráfica no podían ser descritas a partir de ninguna de sus categorías.

Una parte de la problemática fue resuelta con la propuesta de denominar *transformaciones prospectivas* a las reconfiguraciones que responden a la manera en que se narran los acontecimientos en el cine, pues, dada la tendencia del relato cinematográfico de traer al aquí y al ahora los acontecimientos de la narración, algunos sucesos que en la novela gráfica se describían como terminados, en la película se muestran como *flashbacks*. No obstante, se evidenció también que las transformaciones no solo estaban motivadas por cuestiones de formato, de estilo o de narración, sino que responden a aspectos contextuales como la cultura, la situación sociopolítica o las condiciones de la industria, es decir, que están determinadas por la medialidad del cine.

La presente tesis parte de dichas conclusiones e indaga en los estudios intermediales con el objetivo de sentar las bases teóricas para un análisis multidisciplinario y multidimensional del proceso transpositivo. Algunos de los autores revisados fundamentan sus trabajos en categorías provenientes de la teoría literaria, lo cual ha coadyuvado en la cimentación de la teoría intermedial, mientras que otros la han trascendido con la finalidad de construir una perspectiva amplia que permita abordar la diversidad de medios y de interacciones que se establecen entre ellos.

Uno de los primeros retos a los que se enfrentó este proyecto fue la búsqueda de una definición de medio que abarcara sus distintas dimensiones y su funcionamiento como parte de la dinámica social. Esto se convirtió en una tarea difícil debido a la multiplicidad de enfoques empleados en los estudios intermediales y a que cada investigación propone un concepto de medio distinto determinado por las características del objeto de estudio y por el objetivo de la investigación, lo cual puso de relieve la necesidad de configurar una definición pertinente y útil para el presente análisis.

Partiendo de dicho criterio fue posible encontrar perspectivas que, por un lado, permiten reconocer la particularidad de cada medio y, por otro, ayudan a comprender la complejidad de su funcionamiento como soporte tecnológico, cultural y de distribución. Entonces, la definición de medio en este trabajo parte de la perspectiva de Marie-Laure Ryan, quien propone reconocer que

la narrativa es independiente de su soporte y que puede trasladarse de uno a otro sin perder características esenciales, así como que la configuración del medio determina el tipo de historias que pueden ser contadas. A manera de complemento se retoman las ideas de Francisco Albarello, quien contempla al medio como un soporte tecnológico de distribución (Jenkins, 2001) que permite que determinado contenido llegue a sus usuarios, pero también como un conjunto de protocolos sociales y culturales que establecen una serie de costumbres y ritos relacionados con su consumo.

Entonces, en esta tesis, se contempla como medio a todo soporte tecnológico de distribución cuyas particularidades formales y mediales configuran las narrativas que distribuye, así como a la manera en que estas son distribuidas, proponiendo ciertos protocolos sociales y culturales, y facilitando el desarrollo de costumbres y ritos vinculados con los modos de consumo. Este enfoque nos permite reflexionar en la multidimensionalidad del proceso transpositivo, más allá de la transformación de la narrativa, y en los factores mediales que determinan su reconfiguración al ser trasladado de un medio a otro, en este caso, al pasar del cómic al cine.

Dicho criterio también permitió evaluar el alcance de algunas investigaciones fundamentales acerca de la transposición y de la adaptación cinematográfica. En sus inicios, estos estudios se enfocaron principalmente en los cambios en la estructura de los textos y de las narrativas con el objetivo de reconocer la pureza de las obras precedentes y de defender la fidelidad de las adaptaciones hacia ellas, lo cual estableció la idea de que todo traslado de un texto previo representa una pérdida. Poco a poco, la perspectiva se fue ampliando para considerar la manera en que las particularidades de los medios involucrados afectan el proceso transpositivo, lo cual llevó a los investigadores a reconsiderar la complejidad de la producción del texto transpuesto.

De los enfoques dedicados al estudio del traslado de una forma de expresión a otra, destaca el de Francis Vanoye, quien pone por primera vez sobre la mesa los retos que se presentan en el desarrollo de un guion, ese elemento de transición que recopila las directrices a seguir durante el rodaje de una adaptación cinematográfica. Dichos retos son identificados como la estructura y la configuración de los soportes, los problemas técnicos, la elección de elementos estéticos y las características de los procesos de apropiación. El estudio del guion, en este sentido, permite identificar las repercusiones de dichos aspectos en la reconfiguración de la narrativa.

Otro estudio relevante es el de Sergio Wolf quien, a pesar de basar su categorización de los procesos transpositivos en el criterio de la fidelidad, aspecto que no se considera fundamental en esta investigación, destaca la importancia de evaluar los procedimientos del trabajo, sus implicaciones materiales y la motivación para la toma de decisiones en la transposición, término que defiende como el más pertinente para referirse al traslado de ciertos modelos pensando en un registro o en un sistema distinto. Entonces, propone pensar el proceso transpositivo en términos de la *especificidad* de cada medio, la cual, al ser reconocida, permite al transpositor identificar la compatibilidad entre medios. Además, destaca que el resultado de la transposición es la lectura y la interpretación de los actores involucrados en el proceso, lo cual implica también una apropiación del texto precedente. Estos planteamientos ponen de relieve la importancia de la recepción en el proceso transpositivo, ya que a partir de la experiencia de lectura del texto precedente surgen ideas para trasladarlo al medio de llegada.

Por lo anterior, en el estado de la cuestión de esta tesis se revisan algunas investigaciones relacionadas con el acto de leer tanto el cómic como el cine, otras enfocadas específicamente en el estudio del traslado de cómics al cine, además de las dedicadas al análisis de la transposición de *Watchmen*. Como resultado de esta revisión, se observó que las investigaciones sobre la recepción equiparan la lectura del cómic a la expectación del cine, principalmente por la manera en que las imágenes de ambas narrativas adquieren sentido y significado en su secuencialidad; además, comparan la interacción entre el lector y la obra con la conversación entre interlocutores o con la confrontación hermenéutica. No obstante, dichos estudios dejan de lado el funcionamiento de la obra como texto y la experiencia medial de la lectura, que no solo implica el reconocimiento y la decodificación de signos.

Los estudios sobre el traslado del cómic al cine, por su parte, se enfocan en la comparación entre lenguajes, dada la visualidad de ambos soportes, además de apegarse a la teoría literaria, la lingüística y la semiótica, dejando de lado el aspecto intermedial del fenómeno. No obstante, de esta recapitulación destacan la perspectiva de Roman Gubern, quien plantea la existencia de cierto conocimiento previo requerido para dar seguimiento a la secuencialidad en el cómic y en el cine, el cual afecta la percepción y la interpretación que constituyen la experiencia del lector; y la de Jordi Revert, acerca de las estrategias tecnológicas como el *slow-motion* o el *fast-motion* que permiten al cine emular la narrativa del cómic. Dichos apuntes aportan herramientas para el presente análisis.

Con respecto de las pesquisas sobre *Watchmen*, estas también retoman bases teóricas de la literatura y de la lingüística, y se enfocan en las transformaciones que regularmente asocian con la pérdida o con la hiperfidelidad con respecto del texto precedente, sin reparar en las implicaciones de los elementos contextuales en los cambios de la obra. Sin embargo, el artículo “La transposición como reescritura: el caso *Watchmen*” (2020), antecedente directo de esta tesis, revisa la transposición como un proceso de reconfiguración que responde a las características del momento histórico de la producción y propone como herramienta de análisis las *transformaciones prospectivas*, las cuales hacen referencia a los cambios que sufren los acontecimientos que en la novela gráfica aparecen como concluidos y, al pasar al filme, son mostrados en “el aquí y el ahora”. Este concepto también será retomado en el análisis final.

Otro de los criterios que se toman en cuenta para la revisión del estado de la cuestión son las características de los textos involucrados. El corpus de esta tesis está conformado por la novela gráfica *Watchmen* (1987) escrita por Alan Moore, dibujada por Dave Gibbons y coloreada por John Higgins; los guiones cinematográficos homónimos escritos por David Hayter en 2003 y por Alex Tse en 2006, así como las dos versiones fílmicas homónimas dirigidas por Zack Snyder en 2009, tanto la edición para salas de cine como el corte del director. El motivo de esta selección es que la novela gráfica y las versiones cinematográficas muestran la cristalización de las producciones en dos medios distintos, mientras que los guiones dan cuenta del primero momento del proceso transpositivo al recopilar las transformaciones resultantes de la lectura preliminar del texto precedente con miras hacia la producción del texto transpuesto.

La publicación de la novela gráfica fue un suceso relevante en su tiempo debido a varios factores como la llegada de las historias de superhéroes a este formato¹, la crítica hacia la supuesta perfección de estos personajes, la reflexión acerca de temas complejos como la existencia humana, así como el retrato de problemáticas individuales y sociales presentes en periodos de crisis como la Guerra Fría. La obra fue editada originalmente como una serie de

¹ La novela gráfica surgió como un intento por defender el medio del cómic de los prejuicios de la crítica, que por mucho tiempo contempló las historietas como textos lúdicos destinados al público infantil. Los superhéroes fueron un elemento determinante para el posicionamiento del formato entre dicho segmento de la población, por lo que la primera estrategia de los creadores de novelas gráficas fue dejar atrás las historias de este tipo de personajes. La tendencia fue interrumpida por la publicación de la novela gráfica *La muerte del Capitán Marvel* (1982) de Jim Starlin, en la que Marvel se arriesgó por una historia más emotiva y triste en comparación con los antecedentes del personaje. Posteriormente, DC Comics reviró con la publicación de *Watchmen* (1987), una historia con personajes originales que muestran la complejidad del ser humano a través de su experiencias como héroes retirados.

cómics cuya publicación estuvo limitada a 12 números mensuales que se lanzaron entre 1986 y 1987. Fue tal su impacto que ese último año, tras concluir las entregas, fue reeditado como novela gráfica.

El texto está compuesto por doce capítulos en los cuales se narran tres historias simultáneas que no solo aparecen intercaladas, sino que interactúan y reflexionan una sobre la otra: “Bajo la máscara”, la autobiografía apócrifa de Hollis Mason; “Los relatos del Navío Negro”, una historieta apócrifa escrita por Max Shea y dibujada por Walt Feinberg, y la diégesis principal de *Watchmen* (1987), en la que aparecen e interactúan los superhéroes retirados. Además, al final de cada segmento se muestran algunos documentos que aportan datos relevantes sobre los personajes y sobre el contexto del relato, así como epígrafes con fragmentos de textos de la cultura popular como canciones, poemas y la Biblia.

En cuanto al relato, *Watchmen* (1987) narra la historia de un grupo de superhéroes retirados que se enfrentan al asesinato de The Comedian, miembro fundador, a manos de un asesino anónimo. Rorschach, uno de los integrantes de la última legión de superhéroes, los Crimebusters, investiga el crimen por su cuenta, ante la desidia de sus compañeros, y descubre un plan maquiavélico para desatar el apocalipsis. La trama se desarrolla en la ciudad de Nueva York durante la década de los ochenta, bajo el clima de tensión nuclear de la Guerra Fría. Los personajes viven en una realidad distópica en la cual, luego de la publicación del cómic *Superman* en 1938, varios ciudadanos han decidido luchar contra el crimen ocultando su identidad “bajo la máscara”, lo cual transforma varios sucesos de la historia norteamericana.

El surgimiento de la novela gráfica tuvo como objetivo principal validar al cómic como arte, pues por mucho tiempo fue vinculado exclusivamente con el público infantil y denostado como una forma de distraer a las masas. *Watchmen* (1987) llevó esta lucha más lejos al retratar al superhéroe de una manera más humana y oscura, lo cual favoreció la incursión de este tipo de textos e historias en el gusto de la crítica cultural. En 2010, la novela gráfica fue reconocida por la revista *Time* como una de las mejores cien novelas literarias de todos los tiempos, lo cual, además, permitió a la obra llegar a públicos más actuales.

No obstante, la reaparición de *Watchmen* ya se gestionaba desde una década antes, cuando el guionista y actor David Hayter, fanático de la obra de Moore, quiso explotar el potencial cinematográfico de la novela gráfica al escribir y promocionar un primer guion para la versión fílmica. En ese tiempo, el proyecto se topó con varios obstáculos, como la dificultad para

trasladar la compleja estructura narrativa de la obra, el temor de las casas productoras a invertir en historias profundas, oscuras, violentas e incomprensibles para el público, el rechazo de varios creadores que decidieron “bajarse del barco” ante las complicaciones del proceso, así como la sucesión de acontecimientos desatados por el atentado del 11 de septiembre contra las Torres Gemelas.

El guion fue reescrito en varias ocasiones debido a la diversidad de perspectivas de los directores que desfilaban por los sets de grabación y de los productores que buscaban la mejor forma de rentabilizar la película. No fue sino hasta que volvió a *Warner Bros.* que el proyecto pudo llevarse a cabo con éxito, bajo la dirección de Zack Snyder y la escritura del guionista Alex Tse, quienes se encargaron de moldear finalmente el filme que ahora conocemos. El apego de David Hayter a la lectura de la novela gráfica en la época de su lanzamiento y su experiencia en la cinematografía, así como el pragmatismo de Alex Tse con respecto de las prácticas de la industria, determinaron en gran parte la reconfiguración de la novela gráfica.

Por su parte, Zack Snyder ya contaba con experiencia en el traslado de narrativas gráficas provenientes del cómic. La película *300* (2006) sentó un precedente para otras cintas similares por emplear el recurso del *time bullet* para simular un retrato tridimensional de las viñetas de la novela gráfica creada por Frank Miller. Sin embargo, con *Watchmen* (2009), dio un paso más adelante al pedir el apoyo de Dave Gibbons, ilustrador de la historieta, para el diseño visual de la película y basar gran parte de sus decisiones creativas en la fidelidad hacia el texto precedente. Es posible observar su trabajo en la recreación de viñetas y secuencias de la novela gráfica en una combinación de *fast* y *slow motion*, así como de secuencias en *time bullet* para destacar detalles de momentos específicos de la narrativa, estrategia que ha sido considerada su sello personal.

Una revisión preliminar del traslado de la novela gráfica a su versión cinematográfica evidenció que las decisiones tomadas durante el proceso creativo fueron motivadas por aspectos que van más allá de la estructura narrativa de ambos formatos, pues lo que se observa en pantalla es la interpretación de los creadores, es decir, una lectura del texto precedente. Entonces, durante la transposición, la actividad lectora se convierte en el “lugar” en el cual convergen gran parte de los factores que determinan la reconfiguración del texto de partida. Por lo tanto, identificar todo aquello que interviene en la experiencia de lectura se convierte en el siguiente paso de la investigación.

La lectura para la transposición no se da de la misma manera que la lectura cotidiana, puesto que, para llevar a cabo un proceso transpositivo, el lector del texto precedente requiere de aptitudes que le permitan entrar en contacto con el medio de origen, interpretar lo que lee y pensar en la mejor manera de trasladar determinados fragmentos del texto hacia el medio de llegada sin dejar de lado su especificidad. En este sentido, la lectura para la transposición se da como una actividad entre medios que requiere de cierto grado de especialización del lector con respecto del funcionamiento de los soportes involucrados. Aunado a lo anterior, se contempla que la lectura no se limita a la interacción con textos escritos, ya que se trata de una actividad perceptiva que implica el desciframiento de símbolos, así como la integración y la organización de información. De manera que la lectura es una actividad cuyas características varían en función de su objetivo y del tipo de texto con los que interactúa el lector.

Entonces, para el estudio de la lectura especializada que se activa en la transposición, se revisan las características narrativas y mediales de los soportes involucrados, pues, quien transpone, debe tomar en cuenta la forma en que su especificidad afecta la experiencia de lectura y, por lo tanto, el traslado del texto. El proceso transpositivo que se analiza en esta tesis inicia con la lectura del cómic, recordemos que esta actividad estuvo asociada por mucho tiempo exclusivamente con el público infantil, lo cual encasilló a la interacción con la narrativa gráfica entre las actividades que supuestamente carecían de valor intelectual. Fue por este motivo por el cual los creadores emprendieron la lucha por defender el valor de su labor, del carácter crítico del medio y de la interacción reflexiva de sus lectores.

Investigadores como Will Eisner rescataron la validez de la lectura del cómic al reconocer que sus consumidores deben agregar el desciframiento del vínculo entre la imagen y la palabra escrita a las habilidades requeridas para la lectura tradicional de textos escritos. Entonces, la lectura es un proceso que evoluciona a la par de las facultades visuales y verbales que los lectores utilizan para dar sentido tanto a la interacción entre imágenes y palabras, como a las secuencias de imágenes que constituyen la narración en el cómic, lo cual la convierte en una actividad perceptiva compleja.

Por otro lado, hay que tomar en cuenta el esfuerzo intelectual que el lector realiza al descifrar los elementos gráficos del lenguaje del cómic, el cual le permite reconocer no solo las acciones de los personajes sino sus emociones, sus actitudes y las condiciones en las que se desarrollan los acontecimientos de la historia, aun sin la presencia de texto. Dichas

particularidades abonan densidad semiótica a las viñetas y, por lo tanto, complejizan la lectura del cómic, que se antoja más como una actividad contemplativa, individual e introspectiva, en contraste con la masividad del cine, en seguida se profundiza en este aspecto.

Los medios del cómic y del cine han interactuado y evolucionado a la par desde sus inicios, debido a que su carácter visual ha facilitado el intercambio de recursos narrativos que se han trasladado de un medio a otro con finalidades estéticas, narrativas y de mercado. Aun con lo anterior, destacan más sus diferencias, pues, mientras el relato cinematográfico se reproduce automáticamente, el gráfico depende de la voluntad del lector para continuar; mientras el lector de filmes debe seguir la narración al ritmo predeterminado por el proyector, el de cómics se toma su tiempo para continuar y terminar de leer el texto; además, la experiencia personal que exige la interacción con el cómic difiere de la del cine, la cual, de origen, se ha establecido como una experiencia masiva.

Gran parte de los estudios acerca de las diferencias entre cómic y cine también se han basado en prejuicios que colocan este último como un medio de fácil consumo y, por lo tanto, de mínima exigencia intelectual, lo cual ha limitado el análisis de la interacción que se da a varios niveles y con diversos objetivos entre ambos medios. Dichas investigaciones, a la vez, han caído en el error de demeritar la cultura de masas y aquellos textos producidos para el consumo de fanáticos fervientes que, según su perspectiva, solo esperan ver a los mismos personajes en las mismas condiciones una y otra vez (Gubern, 2013; Eco, 2001). Se profundizará en este punto más adelante.

Lo anterior evidencia los límites de la teorización sobre el funcionamiento del cómic como medio, pues, más allá de la estructura y de las unidades básicas que lo conforman, el lector interactúa con el texto en una dinámica mucho más compleja, cuyas particularidades responden a aspectos como la cultura, el mercado y las experiencias individuales de la audiencia. El estudio de dicho funcionamiento se dificulta, aún más, cuando la lectura del cómic tiene como finalidad trasladar el texto hacia un formato distinto como el cine, puesto que los aspectos mencionados, además de afectar la interacción entre lector y texto precedente, repercuten en la reconfiguración de este último.

Siguiendo esta línea, el guion cinematográfico se convierte en otro de los textos clave para analizar el proceso transpositivo, pues, en él es posible identificar las transformaciones que sufre el texto precedente y dar seguimiento a su evolución, previo a la producción del filme. El

guion es un texto en transición, es decir, se trata de un documento de trabajo que sirve para enlistar los elementos y los recursos que serán utilizados, así como para describirlos y organizarlos eficazmente con la intención de apoyar en las labores del rodaje. Sin embargo, la producción cinematográfica es un trabajo colaborativo, entonces, el guion se confronta constantemente con las observaciones y las modificaciones requeridas por los miembros del equipo involucrados en la toma de decisiones.

Además de la diversidad de perspectivas a las cuales se enfrenta el guionista de cine durante su proceso creativo, este debe considerar que existe un intercambio dinámico entre ciencia, arte y tecnología durante la producción. Entonces, el desarrollo del guion tiende a convertirse en un trabajo en equipo debido a la convergencia de distintas técnicas y estrategias empleadas en la creación y en el desarrollo del filme, sin embargo, no hay que dejar de lado que los cambios del guion van precedidos por la lectura constante del texto. No obstante, con “lectura” no hacemos referencia a la actividad cotidiana que lleva a cabo un lector promedio, sino a la llevada a cabo por especialistas cuyo objetivo es trasladar dicho texto al cine.

El lenguaje cinematográfico, por su parte, presenta características que exigen habilidades específicas para su lectura, puesto que está conformado por imágenes semánticamente densas que se colocan en secuencia y que adquieren significado una en relación con su precedente y con su sucesora. Lo anterior es percibido e interpretado desde la experiencia previa de quien lee, de su interacción con textos similares y de su conocimiento de las convenciones culturales. Además, desde una perspectiva semiótica, el significado y el significante se muestran de manera simultánea, es decir, aquello de lo que se habla puede verse en pantalla al tiempo que se menciona.

Lo anterior a dado pie a que algunos investigadores de otros campos teóricos como la literatura, el cómic o la crítica cultural, afirmen que la expectación de una película es una actividad mínimamente intelectual y compleja, vinculada mayormente con lo lúdico o con el ocio. No obstante, dicha capacidad del filme para mostrar referentes de realidades físicas no limita de ninguna manera la creatividad del creador fílmico, ya que utiliza los recursos expresivos del cine de maneras diversas e innovadoras. Tampoco demerita la labor del espectador, ya que debe identificar y recopilar toda la información posible, al tiempo que da seguimiento a la historia, para interpretar el texto.

La especialización que adquiere el lector de cine, en este sentido, le brinda la posibilidad de apreciar con mayor detalle otras narraciones de igual o mayor complejidad que las observadas previamente. Mientras mayor sea el grado de optimización de la actividad espectral, mayor será la habilidad para profundizar en otros aspectos del filme, más allá de su estructura, como su discurso y la importancia del contexto de su producción, de manera que, en este proceso, se especializan tanto la percepción como la interpretación del texto.

La sofisticación de las habilidades del espectador lo convierten en un participante activo de la experiencia cinematográfica, ya que trasciende la mera visualización de las imágenes, se apropia del texto y le da una interpretación propia. Esto es posible gracias a las convenciones a partir de las cuales se configura el relato cinematográfico como su secuencialización, la composición icónica e indicial de las imágenes que lo componen y las referencias hacia la cultura popular, lo cual facilita la interacción del lector con la historia.

Dicho vínculo, además, es modificado por las características del soporte, pues, la automaticidad de la reproducción del relato en el cine libera al espectador de la tarea de manipularlo para darle continuidad, pero le exige mayor atención para identificar y dar seguimiento a las pistas que contribuyen a la interpretación. A su vez, la lectura del cine, como actividad de producción de sentido y de afectos, puede llevarse a cabo por diversos motivos como divertirse, contemplar la actuación de algún actor preferido, reconocerse en los acontecimientos relatados, disfrutar del espectáculo de imagen y sonido o reflexionar acerca del mundo que rodea al espectador.

No obstante, esta actividad no se limita a la introspección, puesto que implica, tradicionalmente, acudir a una sala de cine y compartir la expectación al lado de decenas de personas cuya recepción e interpretación diverge de la propia. Además, la experiencia del espectador depende de las prácticas de la industria cinematográfica, ya que afectan la producción y la distribución de la cinta, ya sea en salas tradicionales, en formatos caseros o en otro tipo de plataformas tecnológicas, lo cual, a su vez, modifica la manera en que los lectores se vinculan con el texto, incluso antes de su lanzamiento.

La complejidad de la experiencia de lectura exige profundizar particularmente en los aspectos involucrados en el proceso de recepción, el cual, según algunos autores, implica la existencia de ciertas condiciones que deben cumplirse para llevarlo a cabo de manera exitosa, es decir, el conocimiento previo del texto, las convenciones a partir de las cuales se desarrolla la

lectura y los procedimientos requeridos para leer. Estos aspectos activan y dirigen el acceso a la información, así como la emotividad de la experiencia lectora, pero la actividad es más compleja, ya que no solo implica la identificación de palabras o imágenes, sino que involucra la atención, la percepción, la conceptualización, la lingüística y el movimiento, en un proceso que se especializa y que automatiza el intelecto para reconocer patrones en los textos con los que se interactúa, así como para utilizar y conectar la información adquirida. Dicha automatización simplifica el proceso perceptivo y transforma la actividad en una experiencia personal y cultural más profunda.

No obstante, la automatización perceptiva es puesta a prueba en la lectura del arte, cuyo objetivo es desfamiliarizar los objetos y permitirnos observarlos como si estuvieran por primera vez frente a nuestros ojos, lo cual exige mayor reflexión intelectual y mayor energía afectiva por parte del lector. En este sentido, los textos más retadores para los patrones automatizados de la percepción son los que generan un vínculo afectivo más fuerte con el lector ávido de nuevos retos, este es el punto de partida para observar la lectura en el campo de los medios y de sus efectos en la interacción entre los lectores, los textos y sus contextos.

En este punto, los avances tecnológicos se convierten en un aspecto determinante para la configuración de la actividad lectora, pues la evolución de los soportes que facilitan el acceso a los textos exige una actualización constante de las habilidades requeridas para leer, pero también de las formas en las cuales se perciben los textos y en las que se interpretan las historias. Esta evolución del *sensorium*, descrito por Martín-Barbero (1990) como la relación entre los cambios en las condiciones de producción con los del espacio de la cultura (56), a su vez, modifica los modos de percepción y reconfigura las formas en que los lectores entran en contacto con los soportes expresivos, así como la manera en que se apropian del texto, es decir, las prácticas de consumo. Se profundizará en este tema más adelante.

Dicha dinámica forma parte de lo que se conoce como modo cinemático de producción, en el cual la imagen en movimiento, como representación de las relaciones socio-psico-materiales, fundamenta la dinámica social. Esto implica que la interacción en sociedad está construida en función de la imagen cinematográfica, es decir, no solo nos enfrentamos a lo que vemos en pantalla sino a las imágenes que nos rodean y a las que nosotros mismos creamos. Entonces, la vida en sociedad se rige por una percepción mediada por la máquina que desarrolla y fusiona lo cultural, lo industrial, lo económico y lo psicológico. De manera que el

espectador/productor capitaliza la expectación, al commodificar la visión del creador del texto que consume para dar paso a una realidad virtual.

La producción de valor a través de la visualidad forma parte, al mismo tiempo, de la dinámica de las industrias culturales que afectan la producción y el consumo de la cultura, estas crean y distribuyen textos que afectan nuestro conocimiento, nuestro entendimiento y nuestra experiencia, al tiempo que modifican lo económico, lo social y lo cultural. Las industrias culturales también participan en la mediación de la comunicación, entonces, su injerencia no se limita a la creación de obras “exquisitas”, sino que abarca la producción y la emisión de productos desarrollados por y para los medios de comunicación masiva.

Los documentales, las telenovelas, los noticiarios, los cómics, las mesas de debate y las series ofrecen diferentes representaciones del mundo que coadyuvan en la construcción de nuestra vida interna, pero también de nuestra vida pública, pues aportan información que nos permite configurar fantasías, emociones e identidades. Dicho proceso se lleva a cabo en un entorno de competencia comercial que determina lo que debe considerarse único, lo que debe ser contemplado arte y aquello que debe observarse como entretenimiento. En este contexto, el artista deja de ser un personaje mítico para ser observado como un creador de símbolos que produce todo tipo de textos para la difusión de contenidos diversos. Su labor es determinar la forma en la cual los textos se ven y se escuchan, pero también examinar los placeres y las actividades interpretativas de las audiencias, puesto que sus decisiones deben responder a la exigencia de las industrias culturales que buscan conectar y posicionar los textos producidos entre públicos específicos.

La transposición de la novela gráfica al cine se lleva a cabo dentro de dicha dinámica, lo cual convierte su estudio en un proceso más complejo que debe contemplar la multidimensionalidad del fenómeno. Como ya se describió, el proceso transpositivo parte de la lectura de un texto previo y culmina con la producción de un texto nuevo en un medio distinto, pero, al profundizar en las diversas facetas del objeto de estudio, es evidente que tanto la lectura como la producción implican aspectos que van más allá de lo formal o de lo técnico, y que, por lo tanto, exigen herramientas de análisis más sofisticadas.

En términos de la transposición del cómic al cine, quien transpone debe contar con experiencia tanto para interactuar con la narrativa gráfica como para dar seguimiento al relato fílmico, pero también debe tener en mente los recursos expresivos con los que cuenta y las

condiciones de la industria cinematográfica para tomar las decisiones más pertinentes con respecto de la producción. Dicha labor involucra elementos como el equipo técnico y artístico, y procedimientos como la preparación del rodaje, el rodaje, la postproducción, la distribución y la exhibición de la cinta que, en la mayoría de los casos, se organizan con base en un guion que recopila las características narrativas y las técnicas que deben contemplarse para llevar a cabo el proyecto.

El productor de cine, en este contexto, es el encargado de hacer posible la película tomando en cuenta tanto las condiciones de la industria como las exigencias materiales de la producción, es decir, su labor es vincular la realización fílmica con el mercado, mientras que el resto del equipo se encarga de producir la película en sí misma, desarrollar la historia, grabar las escenas, construir los escenarios, dar sentido al relato y demás. Todas estas labores son afectadas por su contexto sociohistórico, lo cual es de gran relevancia para el proceso transpositivo, debido a que las condiciones de la producción permiten poner de relieve los aspectos que afectan la transformación del texto precedente.

De vuelta a la lectura para la transposición, se contempla la existencia de ciertas condiciones que determinan su éxito, es decir, el *repertorio* que el texto activa en el lector para dar sentido y significado a lo que lee, los *procedimientos* que deben ponerse en marcha para leer y transponer el texto precedente, y la *disponibilidad* de los lectores para acercarse a este y transponerlo. Dichas categorías permiten distinguir entre los diferentes aspectos que deben considerarse en el paso de un texto de un medio a otro, sin embargo, dado que este proceso puede llevarse a cabo en distintos medios, las características de cada caso pueden variar.

La complejidad de la lectura para la transposición, tomando en cuenta la revisión teórica previa, requiere de herramientas de análisis que abarquen cada una de sus fases. Con este objetivo se propone abordar el fenómeno desde el concepto del *lector-transpositor*, el cual se sistematiza para su estudio a través de tres categorías generales: el *nivel medial*, el *nivel textual* y las *condiciones de éxito*, las cuales incluyen el *repertorio del lector-transpositor*, los *procedimientos para la lectura transpositiva* y la *disponibilidad del lector-transpositor*, puntos que deben tomarse en cuenta en el proceso sin dejar de lado la multidimensionalidad del fenómeno.

En este orden de ideas, la *desautomatización* se convierte en un concepto fundamental para el análisis por dos cuestiones. Por un lado, la novela gráfica *Watchmen* (1987) actualiza tanto la imagen del superhéroe como el formato del cómic al insertar textos con características

diferentes a las de la narrativa gráfica lo cual reta las habilidades de los lectores invitándolos a esmerarse más en la búsqueda de sentido y de significado. Esto posicionó el texto entre la preferencia del público y lo colocó entre los más destacados en la historia de la literatura, de manera que considerar sus características desautomatizantes se convierte en el criterio que puede garantizar el éxito de su transposición al cine. Por otro lado, la cantidad de elementos seleccionados para llevarlos al filme es inmensa, por lo que el análisis de la transformación de cada uno daría como resultado una investigación interminable. Entonces, se establece el criterio de los *elementos desautomatizadores* para seleccionar aquellos a los que se da seguimiento durante el análisis, lo cual permite tanto evaluar el éxito del proceso transpositivo como acotar las variables observadas.

Con base en lo anterior, en el *nivel medial* se revisan factores relacionados con las industrias culturales, es decir, los *avances tecnológicos* que actualizan los recursos expresivos de los medios y que permiten nuevas estrategias para el desarrollo de filmes basados en cómics, las *prácticas de la industria* que afectan la toma de decisiones antes, durante y después de la producción de un cómic y de una película, así como los *modos de consumo* que se configuran a partir de las características mediales del filme, las cuales afectan la manera en que la audiencia entra en contacto con el texto y en que se apropia de él.

El *nivel textual* recopila el *relato* y el *discurso* de la novela gráfica, de los guiones y de la película en sus dos versiones, lo cual permite caracterizar la lectura convencional de cada medio e identificar los elementos desautomatizadores para tomarlos en cuenta en el análisis posterior. Durante la descripción se contrastan los textos para identificar las *transformaciones formales*, *temáticas* y *prospectivas* resultantes del proceso transpositivo. Esto con la finalidad de dibujar un panorama general sobre la toma de decisiones de los agentes de la transposición, a partir del reconocimiento de los obstáculos a los que se enfrentaron, de los criterios a partir de los cuales configuraron sus textos y de las estrategias que utilizaron para el traslado.

Las *condiciones de éxito* incluyen el *repertorio* con el que cuenta el lector-transpositor para llevar a cabo su labor, que, en este caso, contempla como *textos precedentes* a la novela gráfica y al resto de los textos rastreables en el filme; y, como *normas sociohistóricas* a las que configuraron el contexto de la publicación del cómic y a las que afectaron la producción de la versión fílmica. Los *procedimientos* toman en cuenta tres momentos de la transposición: la *selección*, en el que se revisan los criterios que los agentes de la transposición establecen para

elegir los elementos que serán trasladados del texto precedente al texto transpuesto; la *transformación*, en el que se da seguimiento a las estrategias utilizadas por los creativos para cambiar los elementos seleccionados en función de las características del nuevo medio; y la *complementación*, en el que se revisan las estrategias utilizadas para enriquecer la experiencia del lector con elementos no rastreables en la novela gráfica. La *disponibilidad* permite dar cuenta de los diferentes tipos de *lector-transpositor* que puede identificarse en la transposición de *Watchmen*, según sus intenciones, el rol que cumple en el proceso y el resultado de su trabajo.

La propuesta teórico-metodológica del *lector-transpositor* está en ciernes, de manera que su aplicación en el análisis de este proyecto tiene como objetivo, por un lado, sentar las bases para la teorización sobre el proceso transpositivo y, por otro, poner a prueba sus alcances para reconocer áreas de oportunidad que permitan perfeccionar su funcionamiento como herramienta de estudio. La observación del proceso transpositivo en el paso de la novela gráfica *Watchmen* (1987) al cine, es una oportunidad particularmente fructífera para esta labor, tomando en cuenta la complejidad que abonan el texto precedente y los procedimientos para llevarlo a un medio distinto.

La presente tesis está compuesta por tres capítulos. En el primero, titulado “La transposición como fenómeno intermedial”, se describe la evolución de los estudios sobre la intermedialidad, desde las primeras propuestas metodológicas, que se fundamentaron en la teoría literaria para otorgar mayor solidez a las investigaciones del campo (Rajewsky, 2005; Wolf, 2005), hasta las que apostaron por observar las características y el potencial de cada medio en lo individual (Ryan, 2005) y su funcionamiento fuera de las categorías textuales (Müller, 2010; Russo, 2018) en favor de la diversificación del área. Este recuento concluye con un resumen que permite definir el concepto de medio en el cual se basa esta investigación.

Posteriormente se recopilan diversas investigaciones acerca de la adaptación cinematográfica y de la transposición, desde las que se enfocan en el estudio de lo literario y de la verbalidad (Genette, 1982; Stam, 2004) y las que evalúan lo transpuesto según el grado de fidelidad que guarda el texto transpuesto con el texto precedente (Wolf, 2001), hasta aquellas que reconocen el carácter intermedial del proceso y que facilitan el análisis de la interacción entre medios diversos, como los involucrados en el objeto de estudio de esta tesis: la novela gráfica y el cine.

En el estado de la cuestión se revisan de manera crítica algunos análisis del cómic y el cine, como medios independientes y en interacción, para determinar la pertinencia del presente trabajo académico. Dados sus diferentes enfoques, dichos artículos se dividen en tres categorías: los que observan la recepción en el cómic y en el cine desde la perspectiva de Wolfgang Iser (Gogorosis, 1997; Fisher, 2003), los que abordan el paso de la novela gráfica al cine (Gubern, 1972, 1987, 2013; Hutcheon, 2006; Gutiérrez Carbajo, 2010; Martini, 2013; Revert, 2016; Jeffries, 2014; Baena, 2016) y los que se enfocan en la observación de dicho proceso en el ejemplo de *Watchmen* (Wood, 2010; Manivannan, 2010; Taylor, 2017; Nophal, 2020).

Para cerrar el capítulo se describe de manera general el corpus constituido por la novela gráfica escrita por Alan Moore, dibujada por Dave Gibbons y coloreada por John Higgins; los dos guiones que determinaron la producción del filme, el primero escrito por David Hayter y el segundo por Alex Tse; y las versiones cinematográficas realizadas por Zack Snyder. Además, también se contempla un recuento de la trayectoria de los creadores y algunos de sus testimonios para complementar la información requerida en el análisis del proceso transpositivo, particularmente, para entender los procedimientos de la lectura transpositiva desde la disponibilidad de los agentes de la transposición.

En el segundo capítulo, titulado “Hacia una perspectiva de la transposición como lectura: el lector-transpositor”, se establece el marco teórico a partir del cual se analiza el paso de la novela gráfica *Watchmen* a su versión cinematográfica. Dado que el proceso transpositivo parte de la lectura, en este apartado se observa dicha actividad en función de los diversos niveles de especialización que requiere. En primer lugar, se revisan los elementos textuales que configuran la lectura convencional del cómic, (Eisner, 1985, 1996; McCloud, 1993; Gubern, 1994, 2013; Groensteen, 2007), del guion (Selinger, 2008; Konigsberg, 2004; Field, 2005; Gutiérrez, 2018) y del filme (Monaco, 2000; Odin, 2019). En segundo lugar, se caracteriza y se reflexiona acerca de la experiencia del lector cuando interactúa con el arte (Iser, 1978; Wolf, 2007; Littau, 2006; Schmid, 2010; Sklovski, 1971) y cuando lo hace con otros textos generados en las industrias culturales (Benjamin, 1937; Martín-Barbero, 1987; Beller, 2003; Hesmondhalgh, 2019). En tercer lugar, se describe la lectura para la transposición, partiendo de la figura del *lector-transpositor* (Villarreal y Nophal, 2022) que hace referencia a la actividad transpositiva y a los agentes que la llevan a cabo.

El capítulo continúa con la revisión de los diferentes momentos de la producción cinematográfica (Grodal, 2005; Sánchez Noriega, 2018), debido a que el proceso transpositivo termina con la cristalización de lo comprendido durante la lectura en un texto distinto y la descripción de dicho proceso revela los pasos a través de los cuales el guion se transforma hasta consolidarse en el filme. Además, esta revisión permite identificar las habilidades requeridas por quienes transponen para pensar en la mejor forma de trasladar el texto precedente, así como los elementos de la industria cinematográfica que pueden afectar la transposición.

Posteriormente, se hace una reflexión teórica que permite ampliar el concepto de *industria cultural* (Adorno y Horkheimer), para reconocer el rol democratizador de la cultura que juegan los medios de comunicación masiva y cómo este ha transformado los modos de percepción y la experiencia social. Partiendo de este contexto, se retoma el *modo cinematográfico de producción* (Beller) para entender la forma en que, con el desarrollo del cine, la expectación se convirtió en una actividad capitalizable que, a su vez, constituye una experiencia sensorial y placentera para el espectador. Tomando en cuenta lo anterior, se recurre a una perspectiva más amplia que permite entender la existencia de *industrias culturales* (Hesmondhalgh) diversas que, a través de sus soportes expresivos, afectan nuestro conocimiento, nuestro entendimiento y nuestra experiencia, lo cual transforma los aspectos económicos, sociales y culturales del entorno.

Luego se describen las *condiciones de éxito de la transposición* en función de los criterios establecidos por el objeto de estudio de esta tesis, se expone la *metodología* que se utiliza en el análisis de la lectura transpositiva y se describen las *herramientas de análisis* que se emplean para describir la medialidad y la textualidad del corpus, así como los criterios que se toman en cuenta para evaluar las condiciones de éxito del proceso. La división multidisciplinaria de dichas herramientas responde a la multidimensionalidad del fenómeno observado, tomando en cuenta que se inserta en la intermedialidad.

En el tercer y último capítulo se analiza la transposición de la novela gráfica *Watchmen* a su versión cinematográfica como un proceso que parte de la lectura del texto precedente bajo ciertas condiciones de éxito y que concluye con la producción del texto transpuesto en función de lo leído y de las condiciones de su contexto. El análisis parte de la descripción de las características mediales de la novela gráfica y del cine, es decir, los avances tecnológicos, las prácticas de la industria y los modos de consumo que afectan su lectura; continúa con la descripción de las características textuales de la novela gráfica, de los guiones y del filme para

después contrastarlas e identificar las transformaciones; y termina con la evaluación de las condiciones que determinan si la lectura transpositiva se llevó a cabo de manera exitosa. Se espera que las conclusiones de esta tesis sirvan como punto de partida para el estudio de otros fenómenos intermediales con características similares, pero también para una exploración más profunda de los procesos transpositivos en general.

Capítulo 1. La transposición como fenómeno intermedial

La diversidad de enfoques en el estudio de la intermedialidad se debe principalmente a la amplia gama de características a partir de las cuales se configura cada medio, así como a las múltiples relaciones que pueden establecerse entre ellos. La amplitud y la complejidad del fenómeno han exigido un abordaje interdisciplinario que, a su vez, ha enriquecido la teoría del campo con aportes de áreas como las humanidades y las ciencias sociales. No obstante, al principio, la teoría literaria permeó varias de estas investigaciones debido primordialmente a que su marco conceptual las dotó de herramientas metodológicas sólidas.

El enfoque literario facilitó la descripción estructural de los textos involucrados en los fenómenos intermediales, el estudio de las transformaciones resultantes del paso de un medio a otro se limitó a la identificación de las características que perdía el texto precedente, regularmente escrito, al ser trasladado al medio de llegada. Por lo tanto, dicha perspectiva permitió profundizar en la especificidad del medio literario, pero dejó de lado la observación de las características de otros como el cómic y el cine, que eran observados desde categorías textuales sin reparar en la diversidad de sus recursos narrativos, y de la manera en que sus condiciones mediales afectaban la transformación del texto precedente.

Investigaciones alternas y posteriores apostaron por observar la especificidad de otros medios y su funcionamiento fuera de las categorías textuales, lo cual dio apertura al campo de estudio al tiempo que permitió sentar nuevas bases teóricas. No obstante, el desarrollo de la perspectiva intermedial planteó un nuevo reto para la teoría, pues las múltiples características mediales y sus diversas configuraciones dificultaron la construcción de un concepto de medio lo suficientemente amplio y útil para cualquier estudio intermedial. Esto trae consigo un proceso común dentro de este tipo de estudios, pues la delimitación de la categoría “medio” depende totalmente del objetivo de la investigación. En el presente apartado se revisa la evolución teórica de la investigación intermedial y se propone una definición de medio en función de los objetivos del análisis.

1.1.La intermedialidad y el concepto de medio

1.1.1. Intermedialidad y teoría literaria

El término “intermedialidad” se originó en los estudios entre artes (*interart studies*), de la segunda mitad de los años sesenta, con el objetivo de observar la manera en que los avances

tecnológicos transforman la sensibilidad de los consumidores y, por lo tanto, la de los artistas que, en ese tiempo, empezaban a experimentar con recursos expresivos de distintos medios dejando de lado el “purismo” de las artes. La complejidad de estos fenómenos resultó ser un reto para los investigadores que para ese momento solo contaban con las bases teóricas del materialismo histórico y del estructuralismo de la teoría literaria, lo cual dio pie a estudios que, por un lado, priorizaron la literatura sobre otras artes y, por otro, posicionaron la estructura de los textos sobre la experiencia de los lectores.

Durante esa época, cuando el radio y la televisión peleaban por llegar a la mayor cantidad posible de espectadores, los primeros estudios sobre los medios giraron alrededor de su potencial para controlar a las masas, dejando de lado la capacidad crítica de las audiencias. No obstante, desde mediados de los noventa, con el desarrollo de la Internet comercial y con la cercanía del nuevo milenio, la intermedialidad volvió a colocarse en el radar debido a que los medios análogos poco a poco iban dejando sus formatos tradicionales para migrar a lo digital. Esto dio paso a una nueva etapa en la distribución de la información que ya no solo se compartía masivamente sino de manera inmediata reconfigurándose una y otra vez según el dispositivo de transmisión.

El vertiginoso avance de la tecnología rebasó los alcances de las teorías que recién empezaban a contemplar la complejidad de los medios y de sus interacciones, pero sin más herramientas teóricas que las de los estudios literarios que aportaron solidez a las investigaciones pero que ralentizaron su apertura hacia otros medios. Un ejemplo de esto es el ensayo *Intermediality, Intertextuality and Remediation: a Literary Perspective on Intermediality* (2005), en el cual Irina Rajewsky reflexiona sobre el origen epistemológico del término *intermedialidad*² y propone considerarlo como un denominador genérico para todos aquellos fenómenos que tienen lugar entre medios, con el objetivo de reducir a un común denominador la vastedad de concepciones existentes y el amplio rango de objetos de estudios que abarca. Por lo tanto, desde su perspectiva, lo intermedial “designa aquellas configuraciones relacionadas con el cruce de fronteras entre medios” (46).

² Rajewsky distingue la intermedialidad del término *intermedia* empleado por la escuela americana y retoma la perspectiva de las escuelas de Alemania y Canadá para vincular el término con la crítica cultural de los llamados *interart(s) studies*.

La amplitud de la definición convierte la intermedialidad en un concepto “sombrija” que abarca gran variedad de interacciones entre medios que pueden ser observadas bajo diferentes enfoques teóricos, los cuales se distinguen, según Rajewsky, en función de si estudian la intermedialidad de manera sincrónica, diacrónica o mixta; o si entienden la intermedialidad como una condición fundamental (Bajtín, 1934; Kristeva, 1969) o como una categoría crítica para el análisis de productos o configuraciones mediales específicas (Krämer 2003; Gaudreault y Marion, 2002; Schröter y Mitchell, 1994; Bolter y Grusin, 2000). Además, se diferencian según su objeto de estudio, ya que este es seleccionado tomando en cuenta las características de las disciplinas que intervienen, de sus objetivos y de lo que conciben como medio.

En su ensayo, Rajewsky distingue entre diversos grupos de fenómenos considerados intermediales, observando su especificidad y los cambios en sus prácticas a través del tiempo, con el objetivo de convertir a la intermedialidad en una categoría productiva para la descripción y el análisis. Entonces, propone tres subcategorías para referirse a manifestaciones particulares de la intermedialidad: la *transposición mediática* que se relaciona con la forma en la cual un producto mediático o su sustrato se transforman en otro medio; la *combinación mediática* que abarca la constelación de medios que constituyen un producto dado, que “están presentes en su propia materialidad y que contribuyen a su manera a la constitución y significación de todo el producto”, además de que su “integración genuina” no privilegia ninguno de los componentes; y, finalmente, las *referencias intermediales* que dan cuenta de la tematización, de la evocación o de la imitación de otros medios y que deben ser entendidas como “estrategias de constitución del significado que contribuyen a la significación total del producto mediático” (52).

En este punto, surgen algunas dudas acerca de la perspectiva de Rajewsky pues, con respecto de la combinación intermedial explica que, para llegar a una “integración genuina” entre medios, dicha interacción no debe privilegiar a ninguno de sus elementos constitutivos. No obstante, al hablar de “formas puras” y privilegios se establece nuevamente una relación jerárquica entre medios y se deja de lado la toma de decisiones creativas, la cual se da en función de los objetivos del producto medial, de las características del medio de llegada y del contexto de la producción. De manera que es imposible una “integración genuina”.

Otro de los aspectos discutibles de la propuesta de Rajewsky es que carece de una definición de medio y utiliza el término de manera indiscriminada para referirse a géneros, soportes, técnicas, artes y materiales de expresión, lo cual limita la reflexión puntual sobre las

características específicas de cada categoría propuesta y dificulta la identificación de ejemplos aplicables. Dentro de este marco, la autora se refiere a la ópera y al cine como géneros separados que muestran cómo la combinación de diferentes “formas mediales de articulación” pueden crear nuevos e independientes artes o “géneros mediales” cuya especificidad está basada en su plurimedialidad. No obstante, el ejemplo no toma en cuenta las implicaciones de “combinar” diferentes “formas mediales de articulación”, suponiendo que a lo que se refiere es a diferentes lenguajes y a diferentes formas de narrar. Por otro lado, el término “géneros mediales” tampoco abarca la complejidad del medio más allá del formato o de los recursos técnicos, lo cual deja de lado la discusión sobre otros elementos que pueden afectar la configuración de los nuevos medios resultantes.

En otro orden de ideas, la propuesta de Rajewsky de entender las referencias intermediales como estrategias de construcción de significado dentro de un producto medial implica un proceso de comunicación semiótica en el cual el producto medial utiliza sus propios recursos para tematizar, evocar o imitar elementos o estructuras de otro con la finalidad de contribuir a su significado. En contraste con la combinación medial, la definición de esta categoría la hace operable para el análisis de textos como *Watchmen* que en sus diferentes versiones incluye referencias hacia otros textos y evoca otros medios para construir su significado. Un ejemplo de esto son aquellos momentos del filme en los cuales el formato y el estilo de la novela gráfica son evocados para transitar del *live action*³ hacia los fragmentos animados y la composición de encuadres que se asemejan a viñetas específicas de la narración gráfica.

Aún con lo anterior, la perspectiva general de Rajewsky encuentra su límite en el apego hacia los estudios literarios por varias razones, entre ellas que, aunque menciona las posibilidades de composición intermedial de diversos medios, sus observaciones se enfocan solo en las de la literatura al interactuar con otras artes como el cine, el teatro, la música, entre otros. Por lo tanto, se refiere a los recursos utilizados para evocar a otro medio como un intento de imitación, insinuando que la intermedialidad prioriza el formato de una obra y deja de lado su trasfondo cultural o cualquier conocimiento previo, como cuando explica sobre la adaptación filmica que:

³ Término que se utiliza para designar a las versiones de historias animadas realizadas con actores y recursos reales.

[...] los espectadores “reciben” el texto literario original al tiempo que ven el filme, y específicamente reciben el primero en contraste o equivalencia con el segundo. Esta recepción ocurre no solo en función de cualquier conocimiento o trasfondo cultural previo, sino a cuenta de la constitución específica del filme. Esto abre estratos de significado adicionales que son producidos específicamente por esta referencialidad o esta puesta en relación del filme con el texto. En lugar de estar simplemente basada en una obra literaria pre-existente, entonces, una adaptación fílmica puede estar constituida en relación con la obra literaria y así caer en la categoría de referencias intermediales⁴ (53).

Desde la concepción de la autora, la transposición no puede pensarse como un proceso que supera la simple comparación entre textos debido a que el filme y la obra literaria son elementos aislados, entonces, según explica, los espectadores reciben a la par el texto previo y la película. Esto pone de relieve un conflicto más debido a que una adaptación se basa en la lectura de la obra precedente y no replica la obra en sí misma. Por lo tanto, esta tesis se limita a retomar las *referencias intermediales* propuestas por Rajewsky como parte de las herramientas de análisis, debido a que permite etiquetar algunas de las manifestaciones de unos medios en otros, pero deja de lado el resto de sus categorías.

Desde otra perspectiva, Werner Wolf continúa la discusión teórica sobre la intermedialidad en el apartado "Intermediality" de la *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (2005) y parte de la afirmación de que el término “intermedialidad” fue acuñado por Aage A. Hansen-Löwe en 1983 para distinguir las interacciones entre la literatura y las artes visuales⁵ de la “intertextualidad”. El autor plantea que dicha distinción es necesaria debido a que el uso del término *texto* como sombrilla para abarcar todo tipo de sistema semiótico crea confusiones entre un concepto y otro, entonces propone restringir el uso del término “intertextualidad” para su uso en la descripción de la intramedialidad, la cual hace referencia exclusivamente a la relación que se establece entre textos verbales o sistemas textuales.

Tal discusión representa un problema fundamental para la propuesta teórica debido a que, por un lado, el concepto “intermedialidad” fue mencionado por vez primera en el artículo “Statement on intermedia” (1967), en el cual Dick Higgins reflexiona acerca de cómo la

⁴ Traducción propia.

⁵ Los estudios de Hasen-Löwe también retoman la relación de la literatura con la música en el simbolismo ruso.

alfabetización masiva, la televisión y el radio transformaron la sensibilidad de los consumidores que ya participaban de una nueva forma de observar su entorno. Tales cambios impactaron en el proceso creativo de los artistas que al experimentar con otros recursos expresivos convirtieron los medios tradicionales en “meros puntos de referencia puristas” (1) utilizados como herramientas críticas del enfoque “intermedial”, el cual enfatiza la dialéctica⁶ entre medios.

Desde esta primera mención, el término “intermedialidad” propone dejar de concebir los medios como estructuras permanentes, inmutables y puras, para observar su interacción y las nuevas posibilidades que esta brinda a los artistas que echan mano de materiales de expresión diversos en pro de la libertad creativa. Esto contrasta con la afirmación de Wolf, puesto que el término “intermedialidad” no surge para distinguir la intertextualidad de otro tipo de interacciones surgidas entre medios distintos al literario, sino con el objetivo de abarcar la diversidad de vínculos que pueden establecerse entre todos ellos.

La propuesta teórica de Wolf, al igual que la de Rajewsky, se restringe a las posibilidades que ofrece la teoría literaria para describir las interacciones entre medios, por lo cual explica que la intermedialidad es un concepto que “aplica en el sentido más amplio a cualquier transgresión de fronteras entre medios y entonces se vincula con las relaciones heteromediales entre diferentes complejos semióticos o entre diferentes partes de un conjunto semiótico” (252). En un intento por generalizar la descripción de los medios participantes, y dejar atrás el término “texto”, propone llamar conjuntos semióticos o entidades a todos los objetos involucrados intermedialmente con la finalidad de integrar diferentes géneros, tipos de texto, artefactos, presentaciones y demás.

Según Wolf, el uso del término “texto” para describir cualquier sistema semiótico genera confusión al momento de distinguir entre intertextualidad e intermedialidad, sin embargo, una diferencia sustancial entre ambos enfoques es su alcance, ya que la intertextualidad solo describe el traslado de textos dentro de un mismo medio, es decir, en la intramedialidad; mientras que la intermedialidad abarca todos aquellos traslados de textos de un medio a otro distinto del de origen. Una forma de resolver la generalidad de la categoría “texto” es colocarle un “apellido” en función de su medio de origen, como en el caso de los textos literarios o de los textos cinematográficos.

⁶ Aunque Higgings emplea el término dialéctica para referirse al “diálogo entre medios”, la “interacción” se retoma como un término más apropiado para describir la relación que se establece entre diversos medios.

Aunado a lo anterior, el autor deja de lado la discusión acerca del texto y de su funcionamiento más allá de la lingüística estructural, así como la reflexión acerca de los medios como productos multidimensionales. Previamente, en el artículo *La semiótica de la cultura y el concepto de texto* (1993), Iuri M. Lotman ya había puesto a prueba el término “texto” revelando las limitaciones que surgen al contemplarlo inicialmente como una unidad anclada a sus funciones dentro de un contexto cultural determinado. No obstante, es en la concepción de Lotman sobre el texto artístico, cuando destaca la danza como lenguaje, que dota a las artes de la posibilidad de hablar en un código propio y , por lo tanto, de crear textos.

La omisión de tales referentes restringe la propuesta teórica de Wolf, quien establece el uso del término “texto” para referirse exclusivamente a textos verbales y el de “intertextualidad” para referirse a una variante de la “intramedialidad” en la cual la interacción se da entre medios también verbales. A partir de dicha distinción, delega a la intermedialidad una aplicación más amplia que contempla interacciones entre diversos “conjuntos semióticos o diferentes partes de conjuntos semióticos” pero que, siguiendo su línea reflexiva, no aborda el estudio de la intermedialidad, por ejemplo, entre obras literarias que se actualizan según el contexto de su creación o en el paso de textos de la literatura clásica a sus versiones digitales.

Otra discrepancia surge cuando Wolf afirma que, aunque el término “intermedialidad” tiene su origen en un ambiente centrado en la literatura, el perfil interdisciplinario de las investigaciones acerca del tema ha trascendido los límites de dicho campo, lo cual le lleva a denominar “conjuntos semióticos o entidades” a los objetos de estudio vinculados con la intermedialidad. Recordemos que el término “intermedialidad” surge de los estudios entre artes⁷ para reflexionar acerca del impacto de medios como la televisión y el radio en la percepción de los espectadores y en el proceso creativo de los artistas, lo cual exigía un enfoque interdisciplinario desde el inicio. Además, la proliferación de estudios intermediales basados en la teoría literaria responde a la necesidad de retomar bases teóricas sólidas para iniciar la reflexión acerca del tema y no a que el fenómeno se originara en este campo.

En este contexto, la concepción de la intermedialidad como fenómeno no se vincula de origen con la literatura, sino a través de las investigaciones sobre el lenguaje y sobre el arte que retomaron los estudios literarios como referente principal. Además, si las investigaciones sobre la

⁷ Ver Higgins, Dick. «Statement on Intermedia.» *Dè-coll/age (dècollage)* (1967)

intermedialidad parten de los estudios entre artes y el uso del término texto para referirse a las obras constituidas a partir de cualquier lenguaje artístico ha sido justificado previamente, la necesidad de Wolf por referirse a estas como conjuntos semióticos o entidades carece de fundamentos.

Pese a lo anterior, se rescata de Wolf su abordaje de la intermedialidad como un fenómeno complejo que además de lidiar con el aspecto técnico o institucional de los medios, los observa como dispositivos que permiten distribuir textos culturales y que encuentran su especificidad en la naturaleza de los lenguajes o en las formas de expresión que configuran su contenido. Esta idea permite al autor distinguir entre la intermedialidad *intracomposicional*, que contempla la participación de uno o varios medios en la significación de una entidad semiótica dada, y la *extracomposicional*, en la cual se contrastan diferentes entidades semióticas.

En la *extracomposicional* identifica dos subcategorías: la *transmedialidad*, en la cual se observa de manera ahistórica, histórica o centrada totalmente en el contenido, la manera en que las transformaciones en los dispositivos y las formas de organización de los conjuntos semióticos afectan las obras; y la *transposición intermedial*, a partir de la cual es posible encontrar contenidos o aspectos formales similares en entidades heteromediales, pero una de ellas funge como punto de partida del proceso de transferencia medial. Mientras que en la *intracomposicional*, distingue otra dos: la *multimedialidad* o *plurimedialidad* que se muestra cuando dos o más medios están presentes en una entidad semiótica dada y son claramente independientes e identificables, y la *referencia intermedial*, categoría que comparte con Rajewsky pero que restringe solamente a la presencia de diversos medios en una entidad semiótica dada, los cuales pueden manifestarse en forma de tematización o de evocación, dependiendo de si se menciona la obra o si se imitan sus efectos.

La categorización propuesta por Wolf toma como base la duda de si es pertinente contemplar el paso de una obra literaria a un género distinto dentro de la literatura como fenómeno intermedial, sin embargo, no alcanza a explicar si dichas etiquetas le permiten resolver tal incertidumbre, lo cual evidencia la falta de reflexión acerca de las convenciones o de los canales de transmisión, es decir, acerca de la complejidad de los medios en interacción con su entorno. Además, el apego a la teoría literaria y la creencia de que el estudio de la transposición

tiene su origen en las reflexiones de Genette⁸, obligan al autor a colocar al proceso el apellido “intermedial”, aun cuando en una descripción previa ya la menciona como una interacción entre medios diversos y a pesar de que dicho fenómeno ya ha sido observado previamente desde la intermedialidad.

Pese a lo anterior, la perspectiva de Wolf sirve como punto de partida para reflexionar acerca de la manera en que las características específicas de cada medio y el contexto histórico de la producción del texto precedente y del texto transpuesto afectan el traslado, en este caso, de la novela gráfica al cine y el tratamiento de las temáticas expuestas en el relato⁹. No obstante, tanto la postura de Rajewsky como la de Wolf, evidencian la necesidad de superar la teoría literaria en favor del desarrollo interdisciplinario de los estudios intermediales. En el siguiente apartado se revisan algunos autores que siguen esta línea de investigación.

1.1.2. Más allá de la teoría literaria

La necesidad de ampliar la reflexión acerca de los medios para observar los fenómenos intermediales en su complejidad llevó a varios investigadores a redirigir sus estudios hacia perspectivas más flexibles, esto permitió abordar la forma en la cual los medios retoman y rediseñan sus recursos expresivos para generar nuevas especificidades. Richard Grusin retoma este tema en el apartado “Remediación” de la *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*

⁸ Por ejemplo, Sergio Wolf en *Cine/literatura. Ritos de pasaje* (2001) explica que David W. Griffith, el director de *Nacimiento de una nación* (1915), ya había reflexionado acerca de la relación entre la literatura y el cine en función de su especificidad narrativa. Por otro lado, Sergei Eisenstein, en el texto *Cinematismo*, de la primera mitad del siglo XX, aborda el problema de la especificidad de la literatura y del cine, así como la equivalencia entre ambas disciplinas, dada su interacción en las adaptaciones cinematográficas. Sus observaciones preceden en tiempo a la transposición literaria revisada por Genette, por lo que es primordial superar sus antecedentes al hablar de intermedialidad.

⁹ Según Heta Pyrhönen, en la entrada “Thematization” de la *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (2005), la tematización hace referencia a la escritura o interpretación de textos a la luz de temas dados. Dicha tematización puede observarse como una actividad centrada en el autor que alude a la creación artística como un esfuerzo consciente por balancear la originalidad y el conocimiento de la tradición, o, desde la crítica de la recepción del lector, como un proceso en el cual el lector tematiza su atención a través de operaciones como el posicionamiento de un tema en el texto, la supresión de un tema postulado si el texto no lo elabora correctamente, la agrupación de diversos temas identificados dentro de un tema general o la descomposición de un tema general en temas más simples. Cuando se habla de una tematización orientada por el texto se explica que este último provee al lector de pistas sobre los temas a los cuales se debe poner atención, los temas explícitos suelen ser menos importantes que los implícitos. Por otro lado, una tematización orientada por el lector implica que el tema se hace presente cuando el lector lo identifica, lo cual también determina su importancia, dejando de lado el supuesto de una jerarquía temática predeterminada. En consecuencia, la tematización puede utilizarse como una herramienta para analizar textual y culturalmente un texto, pues a partir de ella se revela la ideología que comparte.

(2005), en el cual expone que la remediación “describe la forma en que los medios remodelan otras formas mediales”¹⁰ (497).

El estudio de Gruisin se enfoca en la remediación entre los medios tradicionales y los nuevos medios digitales, es decir, en la interacción entre televisión, cine, radio, pintura, fotografía, computadoras e internet. Para analizar dicho fenómeno identifica dos estilos o lógicas de la mediación: la *inmediación transparente* en la cual un medio pretende borrar todo signo de mediación, y la *hipermediación* en la cual el medio multiplica y explicita los signos de mediación. El artículo retoma información del libro *Remediation* (2000), en el cual Jay David Bolter y Gruisin exponen sus reflexiones acerca del fenómeno de la remediación en la entrada del nuevo milenio, en un momento histórico donde los nuevos medios digitales se desarrollaron rápidamente retando el estatus de los medios tradicionales que, a su vez, intentaron mantener su lugar dentro de la cultura. De tal manera que tanto los nuevos medios como los precedentes, invocaron a la inmediación y a la hipermediación en sus esfuerzos por renovarse individual y mutuamente, mostrando así la interdependencia entre ambas lógicas.

En este contexto, la inmediación implica que “el medio en sí mismo debe desaparecer y dejarnos en presencia de la cosa representada” (6)¹¹, por lo que, para construir dicha representación, el formato “toma prestados” elementos de otros medios y se reconstituye en la hipermediación con la finalidad de “poner al espectador en el mismo espacio de los objetos observados” (11)¹². Bolter y Gruisin también exponen que uno de los objetivos de la hipermediación es brindar una experiencia placentera¹³ a quien entra en contacto con los medios remediados, tanto en el considerado “gusto de élites” como en la cultura popular, por ejemplo, en formas de representación populares como los escenarios de las estrellas de rock, cuyos eventos hipermediados atraen a millones de espectadores.

Los autores afirman que todas estas muestras de hipermediación son versiones remodeladas y mejoradas de otros medios, y que “ningún medio en la actualidad, y ciertamente ni un solo evento mediático, parece hacer su labor cultural de manera aislada con respecto de otros medios más allá de lo que la hacen aislados de otras fuerzas sociales y económicas. Lo que hay de nuevo en los nuevos medios viene de las formas tan particulares en las cuales remodelan los

¹⁰ Traducción propia.

¹¹ Traducción propia

¹² Traducción propia

¹³ Sus ideas recuerdan la discusión que plantea Martín-Barbero con respecto del goce y la defensa del arte popular.

medios tradicionales y en cómo estos últimos se remodelan para responder a los retos de los nuevos medios” (15)¹⁴.

La perspectiva de Bolter y Grusin pone de relieve la manera en que la interacción entre medios da como resultado una reconfiguración de sus recursos expresivos y, por lo tanto, de sus especificidades. Las categorías propuestas para describir dichas configuraciones serán retomadas como parte de las herramientas de análisis de esta tesis, para describir las características y la configuración medial de los textos involucrados, es decir, de la novela gráfica y del cine. Aun con lo anterior, su perspectiva deja de lado la repercusión de dichos cambios en la construcción de los textos, en la manera en que son contadas las historias y en la forma en que son interpretados y apprehendidos por parte de las audiencias.

El tema del relato es abordado por Marie-Laure Ryan en capítulo introductorio del libro *Narrative Across Media: the Languages of Storytelling* (2004), en el cual propone que la narrativa, con base en las ideas de Claude Bremond, es independiente de las características de su soporte y puede trasladarse de un medio a otro sin perder propiedades esenciales. Su estudio se enfoca en determinar de qué manera las propiedades de cada medio configuran la narrativa y cómo dicha configuración afecta la experiencia de los lectores. Entonces, los medios ya no se conciben como meros conductos de transmisión de mensajes sino también como soportes expresivos cuyas características afectan el tipo de significados que pueden ser codificados, el tipo de historias que pueden ser contadas y las características de la actividad del lector.

En la entrada “Media and narrative” de la *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (2005), Ryan expone las dificultades y los alcances del estudio expuesto en su libro en términos de intermedialidad y explica que una de las primeras dificultades a las que se enfrenta es a la falta de definición con respecto de lo que es un medio. Esto se debe a que, como se mencionó anteriormente, en los estudios intermediales el objeto de estudio es seleccionado y descrito en función de la perspectiva del investigador, lo cual ha favorecido la proliferación de conceptualizaciones diversos sobre los medios.

De la multiplicidad de enfoques que abordan los fenómenos intermediales, pueden identificarse aquellos que observan los medios desde un enfoque transmisivo, es decir, como sistemas de comunicación, información o entretenimiento (televisión, radio, Internet, libros y

¹⁴ Traducción propia.

periódicos); y desde la semiótica, es decir, como materiales o técnicas de expresión artística (lenguaje, sonido, imagen, papel, bronce, el cuerpo humano). Según Ryan, que retoma las ideas de Walter Ong, la concepción de los medios como canales de transmisión de mensajes codificados en un medio semiótico los “reduce a tuberías o conductos a través de las cuales la información pasa sin ser afectada por su forma” (289). Además, los avances tecnológicos permitieron homogeneizar los medios expresivos con sus canales de transmisión, por lo que dicha categorización resulta insuficiente.

Para resolver dicha problemática, Ryan propone observar las particularidades de las interacciones entre medios desde un enfoque narratológico a partir del cual es posible observar que “la forma y el tamaño de la tubería imponen condiciones en el tipo de historias que pueden ser transmitidas, pero también [...] que los mensajes narrativos poseen una esencia conceptual que puede aislarse del material de soporte” (289). Esto se debe a que la narrativa no solo es una construcción lingüística sino una construcción mental creada por diversos signos, de manera que puede estar presente en diferentes formas de expresión como la literatura, la conversación, el cine, la pintura, entre otros.

Aunque, como explica Ryan, la configuración de algunos medios dificulta distinguir entre el objeto codificado y el proceso de codificación, estos pueden funcionar como modos de transmisión y como medios semióticos de expresión, sin embargo, es esta última capacidad la que impacta tanto en la forma narrativa como en el significado del texto. Tal observación permite reflexionar acerca de lo que sucede, por ejemplo, en el paso de una novela gráfica al cine, puesto que, si bien es importante identificar las particularidades del medio y de la recepción de la novela gráfica, son las convenciones del cine como experiencia de expectación y de consumo las que determinan las características del producto final. Esta reflexión continuará en apartados posteriores.

Otra conjetura importante surge cuando Ryan distingue entre las convenciones genéricas que rigen la creación de historias y las posibilidades narrativas que permiten la sustancia material y los modos de codificación de cada medio, pues en este contexto “[los medios] no deben ser considerados colecciones de propiedades que restringen la forma de la narrativa, sino conjuntos de virtualidades que pueden o no actualizarse, y que son actualizadas de diferente forma por cada instancia del medio” (290). Tomando en cuenta lo anterior, en un proceso transpositivo deben considerarse las propiedades de cada medio para transformar la narrativa del texto precedente de

la manera más pertinente posible, lo cual implica un procedimiento complejo y especializado de selección y de transformación.

El enfoque narratológico de Ryan pone de relieve cómo la versatilidad de los medios permite a la narración explotar sus propiedades, ignorar su idiosincrasia¹⁵, utilizar dichos soportes solo como canal de transmisión y también contraponerse a alguna de sus características para cumplir con una finalidad meramente expresiva. En este análisis, según sus palabras, lo que se considera como medio es “un tipo de soporte material para textos donde realmente pueda distinguirse entre qué tipo de contenido narrativo puede evocarse (semántica o historia), cómo se presentan dichos contenidos (sintaxis o discurso), y cómo son experienciados (pragmática)” (290)¹⁶.

Entonces, más que como una propiedad absoluta, propone entender la *medialidad* como una propiedad relacional que, desde un enfoque narratológico, implica el reconocimiento de los niveles de narratividad en cada medio con base en una combinación única de características como su extensión espaciotemporal, sus propiedades kinéticas, la forma en que la narrativa dirige las sensaciones y la variedad de códigos semióticos utilizados, la prioridad de los canales sensoriales, su soporte tecnológico y la materialización de los signos, así como su rol cultural y los métodos de producción/distribución.

Con respecto de esta tesis, dichas características permiten reflexionar acerca de las posibilidades narrativas tanto de la novela gráfica como de la cinta con la finalidad de distinguir las particularidades de la codificación y de la recepción en cada medio, sin dejar de lado sus recursos expresivos y los avances tecnológicos más destacados del momento de su producción. Además, el énfasis de Ryan en retomar el concepto de remediación, propuesto por Jay Bolter y Richard Grusin, como un enfoque particularmente fructífero para analizar las maneras en que un medio rehace las técnicas, las formas y el significado social de otro, invita a considerarlo como una posibilidad para el análisis de la transposición entre medios, específicamente en términos de la transferencia de narrativa.

Aun con lo anterior, la propuesta de Ryan no profundiza en la discusión acerca del rol de los medios en la sociedad y de su funcionamiento como canales culturales, aspecto que retoma

¹⁵ Ryan se refiere a la capacidad que tiene la narrativa de utilizar los medios como meros canales de transmisión sin tener que cambiar sus recursos expresivos, como cuando se graba una pintura o cuando se transmite la imagen de una escultura desde una exposición.

¹⁶ Traducción propia.

Jürgen E. Müller en el artículo “Intermediality and Media Historiography in the Digital Era” (2010) para exponer que los procesos intermediales están estrechamente vinculados con particulares formas artísticas, materiales, mediales y comunicativas de acción que deben observarse en función del contexto histórico en el cual determinada audiencia produce su significado (15).

La complejidad de dichos vínculos dificulta la construcción de un sistema coherente que facilite el análisis de todos los fenómenos entre medios, entonces surge la necesidad de examinar los fundamentos teóricos de los estudios intermediales y su relación con otras perspectivas similares. Es este motivo por el cual Müller revisa histórica, descriptiva e inductivamente la dinámica de los procesos intermediales, contemplando también las interacciones entre medios audiovisuales y medios digitales que fueron omitidos por mucho tiempo en investigaciones con predilección hacia la teoría literaria.

Como resultado de sus observaciones, el autor reconoce que la complejidad de los medios y de sus interacciones no se limita a la configuración de sus recursos expresivos, sino que también se ve afectada por su entorno próximo. Por lo tanto, explica que ya no es posible “observar a los medios como mónadas aisladas. Las familiares teorías e historias de los medios ya no son capaces de cumplir con las expectativas de la investigación. Se ha tornado necesario volcar la atención hacia los fenómenos audiovisuales contemporáneos y sus relaciones mutuas, y estudiar sus complejas interacciones” (18).

Dicho planteamiento es retomado por Eduardo A. Russo en el artículo “Aspectos intermediales de la enseñanza audiovisual. Un abordaje transversal, entre el cine y los nuevos medios” (2018), en el cual explica cómo la conceptualización de lo intermedial representa un intento por superar el marco de la intertextualidad, lo cual permite pensar, desde un enfoque intermedial, acerca de los medios y de su estructura, de la forma en que interactuamos con ellos y de la manera en que operamos en el ámbito medial. Esta nueva forma de abordar las relaciones entre medios implica:

[...] un descentramiento de la atención predominante en las categorías textuales, para orientarse a la consideración de las formas mediáticas, las materialidades y los juegos que operan en las operaciones semióticas complejas, que incumben al trabajo de varios medios en complementariedad con vistas a una producción que cobra identidad más allá de sus

delimitaciones particulares, atravesándolas: intermedialidad es, para Müller, el estudio de la función de las interacciones mediáticas sobre la producción de sentido (146).

De estas interacciones mediáticas que producen sentido, Russo destaca el papel transgresor de lo audiovisual, dado que su configuración multimedial, que facilitó traer al aquí y al ahora realidades lejanas, removió las fronteras entre medios y cuestionó las delimitaciones que habían planteado las teorías clásicas de la comunicación acerca de sus vínculos. Entonces, las especificidades aparentemente definidas de cada medio comenzaron a cuestionarse y la densidad semántica de los lenguajes artísticos previos al cine fue sustituida por la necesidad de atender a formas, expresiones e imágenes que exigen una significación en tránsito, dadas las características de secuencialidad automática de la imagen en movimiento.

Lo anterior detonó la discusión acerca de lo que podía considerarse como medio, puesto que “lejos de ser criaturas nacidas en estado de pureza, tecnologías, espectáculos y prácticas audiovisuales como las del cine, la televisión y los nuevos medios comparten cierta matriz abierta a lo disímil, a zonas de conflicto interior, a la hibridación fundante. Son compuestos por fragmentos de cuerpos de distinta procedencia y animados por una energía tan extraña como efectiva” (4). Esto dirige la reflexión hacia las características que convierten un medio en tal y cómo sus especificidades afectan la interacción entre ellos y con diversos públicos.

Los estudios de Müller y Russo ponen de relieve la necesidad de actualizar los enfoques desde los cuales se aborda la intermedialidad para facilitar la observación de las formas mediáticas complejas. Una aproximación hacia este tipo de análisis es la propuesta de la presente tesis, ya que el estudio de la transposición del cómic al cine exige trascender las categorías textuales para observar el proceso más allá de lo literario y de la verbalidad. Sin embargo, antes, es necesario delimitar un concepto de “medio” pertinente que abarque tanto la complejidad de los medios involucrados como la del proceso transpositivo, este punto se desarrolla en el siguiente apartado.

1.1.3. El medio en la transposición

Como vimos anteriormente, varios estudios enfocados en la intermedialidad emplearon el término “medio” para referirse indiscriminadamente a géneros, soportes, técnicas, artes y materiales de expresión, dejando de lado la definición del medio y la identificación de sus características. Además, dado el apego de los investigadores a las teorías literarias, el medio siguió considerándose por mucho tiempo una estructura permanente, inmutable y pura pese a que el proceso intermedial exige la flexibilidad de los medios involucrados para reconfigurar el repertorio de sus recursos expresivos.

Lo anterior también provocó que los investigadores invirtieran más tiempo en deslindar el concepto de medio del de texto, para diferenciar la intertextualidad de la intermedialidad, pero, en su intento, crearon categorías, como los conjuntos semióticos o entidades propuestas por Wolf para el análisis de los fenómenos intermediales, que solo abstraen a los medios involucrados sin darles oportunidad de encontrar su especificidad en la práctica. Entonces, aunque la interacción medial y la importancia de aspectos como el contexto histórico y los avances tecnológicos en la creación, la producción y la transposición de textos eran mencionadas en las investigaciones, no eran abordadas a profundidad ni sistemáticamente.

Pese a lo anterior, los aspectos puestos de relieve en estas investigaciones dieron la pauta para comprender mejor el funcionamiento de los medios, tanto de manera independiente como en interacción con otros y con su entorno, lo cual permitió reconocer que cada medio cuenta con cierta especificidad caracterizada por la naturaleza de su lenguaje, por sus recursos tecnológicos y expresivos, y por las particularidades de su funcionamiento como institución. En términos de transposición, estos aspectos determinan la forma en que las historias son contadas en un texto dado y las transformaciones que sufren al ser trasladadas a un medio distinto del de origen. Esto implica que, en el proceso transpositivo, se identifican y se seleccionan los elementos de la narrativa con mayor potencial para ser llevados al medio de llegada.

En este contexto, el medio de llegada no limita ni restringe las historias, sino que pone a su disposición una amplia gama de recursos expresivos que pueden emplearse para reconfigurar la narrativa de la manera más adecuada posible, entonces dicha transformación no implica una pérdida de su “esencia”. Además, existen otros factores como las características técnicas del medio y las condiciones del contexto sociohistórico de la producción que pueden afectar la reconfiguración del relato más allá de su especificidad expresiva, revelando las motivaciones de

los cambios. La complejidad de esta dinámica exige herramientas de análisis sofisticadas y, sobre todo, pertinentes para el estudio de este tipo de fenómenos entre medios.

Tomando en cuenta estos antecedentes y considerando el objeto de la presente tesis, se evidencia que el estudio de la transposición de la novela gráfica *Watchmen* (1987) a su versión cinematográfica requiere de una concepción de los medios que ofrezca un enfoque flexible e interdisciplinario para abordarlos en su complejidad. Con este objetivo, se retoman las perspectivas de Marie-Laure Ryan y de Francisco Albarello con respecto de la manera en que la especificidad de los medios afecta la configuración de las narrativas y del funcionamiento de estos como soportes tecnológicos de distribución de contenidos.

En sus estudios, Ryan afirma que los medios son formas expresivas con características semióticas específicas que determinan la manera en que las historias son contadas, en que son interpretadas y en que los lectores se apropian de ellas. Entonces, en un proceso transpositivo, la configuración semiótica de los medios, su rol cultural y sus métodos de producción/distribución repercuten en las transformaciones que sufre la narrativa al ser llevada a un medio distinto del de origen. Aun con lo anterior, la propuesta de Ryan no profundiza en el funcionamiento de los medios como participantes de la cultura y de la industria, entonces se retoman como complemento las ideas que Francisco Albarello plasma en el libro *Lectura transmedia: Leer, escribir, conversar en el ecosistema de pantallas* (2019), en el cual, con base en la *ecología de los medios* propuesta por Carlos Scolari, expone que

[...] un medio, por un lado, es un soporte tecnológico, o como dice Henry Jenkins, una ‘tecnología de la distribución’ que permite que un contenido llegue a sus usuarios. Pero a la vez, un medio es un conjunto de protocolos sociales y culturales asociados a ese soporte tecnológico, una serie de costumbres y ritos vinculados con el modo de consumo de esos medios (22).

Esta definición expone brevemente aspectos que determinan la configuración y la interacción de los medios, lo cual invita a profundizar en su especificidad y a buscar herramientas más pertinentes para el análisis del proceso transpositivo. Por un lado, al contemplar el medio como un soporte tecnológico de distribución es necesario revisar las características de su estructura y cómo esta determina la narrativa de la obra, así como reflexionar acerca de los factores que afectan la manera en que los contenidos son distribuidos. Por otro lado, al observar el medio

como un conjunto de prácticas culturales, su análisis nos invita a reconocer su impacto en las audiencias y también el impacto de estas en el posicionamiento y la configuración del texto transpuesto.

De manera que en esta tesis se contempla como *medio* a todo soporte tecnológico de distribución cuyas particularidades determinan la configuración de las narrativas que distribuye y la manera en que estas son distribuidas, estableciendo determinados protocolos sociales y culturales alrededor del soporte, así como costumbres y ritos vinculados con sus modos de consumo. Enmarcar la transposición dentro de los estudios intermediales permite contar con un criterio pertinente para evaluar investigaciones previas acerca del fenómeno, que fue observado por mucho tiempo como “adaptación” sin considerar las implicaciones. En el siguiente apartado se rastrea el origen de los estudios sobre la transposición para reconocer las particularidades del proceso y verificar su pertinencia dentro de esta tesis.

1.2. Antecedentes

Los primeros acercamientos teóricos hacia las adaptaciones cinematográficas se enfocaron en describir los elementos más discretos de los textos y de sus narrativas, así como en determinar la pureza de las obras involucradas. De dichos estudios surgieron criterios como el de la fidelidad, que limitaron la reflexión sobre el paso de un relato a un medio distinto del de origen debido, principalmente, a la predilección de los investigadores por la literatura. En este contexto, el traslado de una obra literaria a la cinematografía era observado como una pérdida y no como una oportunidad para identificar los motivos de la transformación o para comprender la incidencia de su contexto en el proceso.

Posteriormente, el estudio de la interacción entre distintas artes derivó en la concepción de la intermedialidad como una postura que permitía observar cada obra, más allá de sus características formales, en interacción con un público y con un contexto; lo cual dio pie a la conceptualización de los medios y a su análisis cultural y social. A continuación, se revisan estudios fundamentales para la teoría de la transposición y de la adaptación cinematográfica con la finalidad de observar la evolución en las perspectivas. Además, se recopilan algunos estudios especializados en la recepción, tanto del cómic como del filme, y en el paso de la novela gráfica al cine para dibujar un panorama general y particular del objeto de estudio.

1.2.1. Sobre la transposición y la adaptación

El estudio de la transposición surgió en la teoría literaria para revisar las transformaciones que sufre un texto escrito al pasar de un estilo o género a otro con características distintas. Luego, las adaptaciones cinematográficas de obras literarias plantearon un nuevo reto para los investigadores, quienes llevaron la reflexión hacia el reconocimiento de la especificidad de cada formato manteniendo las categorías de la teoría literaria, lo cual sometió al cine a criterios que intentaban equiparar sus características a las de los textos escritos sin que se rescataran del todo sus particularidades audiovisuales.

Aunque el fenómeno de la transposición ya había sido observado previamente en otras artes, su revisión en la literatura aparece por primera vez en el libro *Palimpsestos* (1982) de Gerard Genette, en el cual el autor revisa algunos ejemplos de obras que se han trasladado de un género o de un estilo a otro dando paso a la *transtextualidad* o a la trascendencia textual del texto, la cual define como “todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta con otros textos” (10). Además, explica que este fenómeno puede manifestarse en cinco tipos de relaciones: la intertextualidad, la paratextualidad, la metatextualidad, la architextualidad y la hipertextualidad.

La primera categoría es denominada intertextualidad, tomando como base las reflexiones de Julia Kristeva¹⁷, y se define como “una relación de copresencia entre dos o más textos, [...] la presencia efectiva de un texto en otro” (10) que puede manifestarse como *cita*, *plagio* y *alusión*. No obstante, aunque, si bien las observaciones de Genette acerca de la estructura de conjunto de la obra difieren de los estudios de Riffaterre¹⁸ sobre las microestructuras semántico-estilísticas, sus ideas no trascienden la literariedad¹⁹ pues solo atienden las transformaciones derivadas de la transposición entre géneros o estilos literarios, quedándose a un nivel meramente textual.

El autor distingue entre la paratextualidad, en la cual los paratextos son “tipos de señales accesorias, autógrafas o alógrafas, que procuran un entorno (variable) al texto” (11); la metatextualidad, que es “la relación —generalmente denominada *comentario*— que une un texto a otro que habla de él sin citarlo (convocarlo), e incluso, en el límite, sin nombrarlo” (13), a manera

¹⁷ En *Semiótica I* (1981), Julia Kristeva destaca a Bajtín como el precursor de la superación del formalismo ruso y retoma sus reflexiones para desarrollar la teoría de la intertextualidad, en la cual expone como premisas que “la palabra (el texto) es un cruce de palabras (de textos) en que se lee al menos otra palabra (texto)” (190).

¹⁸ Genette (1982) retoma las reflexiones expuestas por Riffaterre en *La trace de l'intertexte* (1980).

¹⁹ El autor asemeja la literariedad a la architextualidad, a la cual define como “el conjunto de categorías generales o trascendentes —tipos de discurso, modos de enunciación, géneros literarios, etc.— del que depende cada texto singular” (9).

de crítica; la architextualidad, explícita o implícita, que hace referencia a la pertenencia genérica de la obra; y la hipertextualidad, en la cual un *hipertexto* funciona como “todo texto derivado de un texto anterior por transformación simple [...] o por transformación indirecta” (17).

Las reflexiones de Genette se centran en las prácticas hipertextuales que como relaciones de transformación e imitación pueden cumplir con distintos regímenes, es decir, lúdico, satírico y serio. En este contexto, la transposición se ubica entre las prácticas hipertextuales de transformación con régimen serio, pero Genette se enfoca en describir las particularidades estilísticas de las obras transpuestas y en identificar la manera en que estas se transforman al pasar a otro estilo sin pensar en qué otros aspectos pueden afectar dicha transformación. Por ejemplo, como un intento por abordar el fenómeno de la hipertextualidad en el cine (hiperfilmicidad), el investigador revisa la película *Play it again, Sam* (1972) de Woody Allen, tomando como premisa que el título de la película hace referencia a la frase más famosa de la cinta *Casablanca* (1942) de Michael Curtiz, cuando Humphrey Bogart pide al pianista del bar que vuelva a tocar su música luego de dejar partir al amor de su vida. La razón de ser de la historia de Allen, por su parte, gira alrededor de la repetición de esta misma canción una y otra vez durante la trama.

Esto abre el estudio de la transposición hacia la interacción entre obras distintas a las literarias, pero las observaciones no trascienden la intramedialidad del cine, puesto que, con un enfoque narratológico, el autor explica que el texto en sí no cambia, sino que pasa por un tipo de travestimiento dado el cambio de actores que representan un mismo rol dentro de la narración (Bogart por Allen). Además, no se distingue entre texto y relato, equiparando uno al otro, aunque se sabe que un texto puede relacionarse más con la obra plasmada en un soporte determinado, mientras que el relato hace referencia a la historia que se cuenta.

El caso anterior expone la necesidad de ampliar las perspectivas de estudio para abordar la transposición de manera que puedan identificarse aquellos factores que afectan la reconfiguración de la narrativa, esto tomando en cuenta que un proceso transpositivo implica la participación de obras escritas y producidas en un medio con características distintas al de llegada. Aunque esta problemática ya se había planteado en los estudios entre artes, como se mencionó anteriormente, pasó mucho tiempo antes de que su estudio fuera considerado dentro de las investigaciones sobre la intermedialidad.

Los primeros acercamientos hacia las adaptaciones cinematográficas abordaron la transposición como una parte más del proceso adaptativo (Wagner, 1975; Andrews, 1984; García, 1990; Sánchez Noriega, 2000) y no como la actividad principal. Además, el término se vincula regularmente con la fidelidad, la cual se utiliza como criterio para reconocer si el texto transpuesto mantiene cercanía con el texto precedente. Aunque dicho criterio estancó el estudio de la transposición en la identificación de similitudes y diferencias, hubo estudios como el de Francis Vanoye, quien en el libro *Guiones modelo y modelos de guion* (1996) reflexiona acerca de la adaptación desde la cinematografía al destacar la importancia del guion en el proceso de transponer una forma de expresión a otra, lo cual permitió observar más detalladamente el proceso de transformación del texto precedente y pensar en sus motivaciones.

El guion, como texto de transición, recopila las directrices que habrán de tomarse en cuenta al momento de trasladar una obra de un formato a otro, de manera que su reescritura permite rastrear los distintos retos a los que se enfrenta el equipo durante la producción, es decir, los problemas técnicos, la elección de elementos estéticos y los procesos de apropiación. Las características del guion y la información que lo conforman dependen de la finalidad de los creadores que, a su vez, responde a las condiciones de la industria cinematográfica. Esta reflexión se retomará en el apartado dedicado a los aspectos textuales y a la lectura de cada texto.

En un estudio posterior, en el libro *Cine/literatura, ritos de pasaje* (2001), Sergio Wolf explica que más allá de identificar las diferencias entre las obras literarias y los filmes, hay que evaluar los procesos de trabajo, sus implicaciones materiales y la motivación para la toma de decisiones que forma parte de la transposición. Los ejemplos seleccionados para ilustrar el proceso transpositivo en dicho texto, según el autor, permiten observar la complejidad del diálogo entre el autor de la obra literaria y el director de la versión fílmica, es decir, la puesta en relación de sus afinidades y de sus diferencias.

El estudio de Wolf se enfoca en identificar las particularidades del proceso transpositivo en el paso de diversas obras literarias al cine, pero sus observaciones se centran en su variación estilística, pues, en sus palabras, selecciona textos que empatan con características de diversos géneros literarios y fílmicos con el objetivo de reconocer la manera en que repercute el paso de un formato a otro en su configuración. Si bien no profundiza en los aspectos contextuales que afectan el proceso transpositivo, ni los categoriza como tal, sí los menciona dentro de sus análisis sentando un punto de partida para observar el proceso transpositivo.

Un aspecto importante de su estudio es que problematiza el uso de la palabra adaptación para referirse al paso de obras literarias al cine, ya que esto, desde su perspectiva, implicaría la subordinación o el sometimiento de la literatura, que se presenta como un elemento difícil de integrar, a un sistema como el cine, cuya constitución exigiría la pérdida irremediable de las características de la obra en cuestión. Por lo tanto, designa el término transposición como el más pertinente para analizar las adaptaciones cinematográficas, porque “designa la idea de traslado, pero también la de transplante, de poner algo en otro sitio, de extirpar ciertos modelos, pero pensando en otro registro o sistema” (16).

Con base en lo anterior, Wolf afirma que es necesario superar la teoría literaria a la cual se sometía obligatoriamente el estudio de la transposición, debido a que dicho proceso no se basa en mantener el “valor literario” de la obra de origen, sino que responde a diversos factores. Entonces, propone abordar la transposición como un trabajo que implica la resolución de varios problemas por parte del cine, puesto que “es más una cuestión de usos y prácticas, de apropiaciones y molicies, de las maneras con que se piensa el cine más que de las maneras con que se piensa la literatura” (19).

Lo anterior plantea una cuestión importante para el problema abordado en esta tesis, ya que las transformaciones derivadas del proceso transpositivo responden a los requerimientos del medio de llegada. Es decir, en el paso de una novela gráfica al cine, los cambios de la obra estarán determinados por los aspectos técnicos, creativos y contextuales que determinan el desarrollo de la producción cinematográfica. Esto, como ya se había mencionado, expone la necesidad de revisar el fenómeno desde la intermedialidad y, por lo tanto, desde la interdisciplinariedad. Esta reflexión se continuará más adelante en el apartado correspondiente.

En su revisión, Wolf propone también dejar de asociar la transposición con la superioridad de la obra de origen y la decadencia de la obra transpuesta, pues no se trata de encontrar equivalencias entre diferentes lenguajes, o de apegarse a la permanencia de la obra precedente en el producto final, sino de transformar una obra en función de las características de un nuevo formato. Dentro de este proceso, el cine carga con la responsabilidad de utilizar sus propios recursos para reconfigurar aquellas características de la obra precedente que no pueden trasladarse idénticamente.

Lo anterior da pie a la discusión acerca de las diferencias y de las similitudes entre la literatura y el cine, la cual Wolf aterriza en el concepto de *especificidad* para explicar que, en este

tipo de transposición, confrontar palabras con imágenes es infructuoso, puesto que son sistemas con características y requerimientos distintos y nunca serán equiparables. En este sentido, el acto de transponer, según el autor, debe “interrogarse sobre si son factibles ciertos procedimientos que pueden hacer de puente entre códigos, así como se dice que todo puente une espacios o lugares distintos y autónomos” (34).

Dichas ideas destacan un punto interesante acerca del proceso transpositivo porque ya no solo se piensa en las similitudes y en las diferencias entre medios, sino también en los procedimientos más pertinentes para transformar una obra en un producto con características más apegadas al medio de llegada. Además, se ponen de relieve los elementos que cuentan con mayor potencial para pasar de un medio a otro y se contempla la manera en que dichos medios pueden compartir estrategias técnicas o narrativas que permiten una mayor interacción entre los textos involucrados.

Este tema es de particular importancia para la presente tesis, puesto que establece un punto de partida para problematizar el proceso transpositivo entre la novela gráfica y su versión cinematográfica. Por ejemplo, dado que ambos sistemas comparten la visualidad como medio de expresión y recursos narrativos como la secuencialidad de imágenes y las escenas, es posible contrastar estos aspectos para determinar las transformaciones del relato y sus motivaciones. Por lo tanto, el término *especificidad* se retomará como herramienta para el análisis de la transposición de la obra *Watchmen* (1987) a su versión cinematográfica.

Más allá de juzgar los resultados de las transposiciones, Wolf expone la necesidad de observar los procesos y las operaciones que convierten la transposición en una zona de trabajo en la cual se espera que la obra precedente permanezca, pero que dicha permanencia no sea evidente ni que limite la libertad creativa durante el proceso. De manera que

[...] el texto literario tomado para hacer con él un filme es deformado o alterado al ser transpuesto a otro código y otro lenguaje difuso, aunque haya quedado enterrado bajo múltiples capas de tierra, depositado en el fondo como un sedimento, como un resto o prueba de lo que fue más que de lo que pudo haber sido. [...] Lo que quedó no es la obra literaria sino el modo en que el director, los guionistas y los actores leyeron e interpretaron ese material para construir a partir de él una película (78)”.

Aquí observamos una primera mención de la transposición como lectura, es decir, se contempla como el resultado de la interpretación que el director, los guionistas y los actores hacen de la obra precedente. Esto evidencia el intento de Wolf por trascender la predilección de lo literario sobre el cine y sus estudios, al tiempo que pone de relieve la importancia de la interpretación, de la creación, de la producción y de la distribución en el proceso transpositivo. Sin embargo, el autor no profundiza en estos aspectos y se dedica a describir ejemplos de transposición en los que la obra de origen es un texto literario.

Al tomar en cuenta que toda transposición es una versión del texto previo, Wolf evidencia que el tratamiento dado a las obras precedentes depende de la intención de quien transpone, ya que puede intentar destacarse el texto cuando tiene cierto prestigio o tratar de esconderlo si es que no cuenta con una reputación destacable. En este sentido, las transposiciones dan cuenta de las lecturas de los creadores, la cual implica una interpretación y una apropiación del texto previo, procesos que se ven afectados por diversas variables que Wolf no contempla en su estudio.

Con respecto de la apropiación, esta otorga características propias a la obra transpuesta y es retomada como punto de comparación entre la obra previa y el texto transpuesto, pero también entre este último y las versiones de otros autores que han impreso su propia perspectiva. Sin embargo, según Wolf, este aspecto ha sido vinculado con un enfoque erróneo de la fidelidad que generalmente niega cualquier oportunidad de apropiación y la relega a la mera traición. Entonces, el autor propone abordar los modos de apropiación basados en la fidelidad como estrategias para analizar el sentido de las operaciones que constituyen la transposición y reconocer la manera en que el cineasta se vincula con la obra literaria.

Desde esta perspectiva, Wolf revisa las operaciones del proceso transpositivo como modos de lectura y las categoriza, con base en el criterio de la fidelidad que guardan con el texto precedente, como *fidelidad posible o “lectura adecuada”*, *fidelidad insignificante o “lectura aplicada”*, *posible adulterio o “lectura inadecuada”*, *intersección de universos*, la *relectura o “texto reinventado”*, y la *transposición encubierta o “versión no declarada”*. Para cada caso dedica un apartado de análisis, en ellos describe las particularidades de transposiciones diversas en función de la intención de los creadores con respecto de la obra precedente.

La categorización de Wolf, al enfocarse en la fidelidad con respecto de la obra literaria y en el manejo de los recursos narrativos, deja de lado el debate sobre su repercusión en la recepción de la obra transpuesta y sobre el funcionamiento de la literatura y del cine como

medios, lo cual dificulta el estudio a profundidad del fenómeno en cuestión. Pese a lo anterior, su planteamiento acerca de la transposición como lectura permite profundizar en aspectos clave como la especificidad de los medios y el proceso de apropiación de quien transpone, enfoque que sí trasciende la teoría literaria y que será retomado más adelante en esta tesis.

Desde otra perspectiva, Robert Stam, en el libro *Teoría de la adaptación* (2004), retoma la observación del cine como escritura, que había sido abordada previamente por otros teóricos de la cinematografía²⁰, para explicar cómo el proceso adaptativo de una obra literaria consiste en su lectura y la posterior escritura de un guion cinematográfico basado en su interpretación. En esta dinámica, desde su perspectiva, la adaptación implica una relación de supervivencia, ya que la obra previa intenta “sobrevivir” a través de su versión cinematográfica, pero relacionar la adaptación con la supervivencia resulta un tanto simple debido a que la interacción entre obras no siempre responde al rescate de aquellas que están “olvidadas”, sino a otros factores. Incluso, el mismo Stam se cuestiona “¿acaso no ocurre que las adaptaciones se adaptan a los gustos cambiantes, y a las distintas demandas industriales, presiones comerciales, tabúes de la censura y normas estéticas?” (13).

Ya se habló de las dificultades de pensar en el traspaso de una obra entre medios como una adaptación, debido a que el proceso se equipara a la pérdida de características esenciales del texto precedente. No obstante, observar dicha actividad como un rescate deja de lado la discusión acerca de todos los aspectos que pueden afectar el traslado como la selección de los textos que serán adaptados, las características de los medios involucrados, las condiciones de la industria, las transformaciones materializadas en el texto transpuesto y las motivaciones de la reconfiguración. Stam no profundiza en dichas variables.

Pese a lo anterior, como parte de su propuesta, el autor invita a superar aquel discurso sobre la adaptación que perpetúa la superioridad de lo literario sobre lo cinematográfico debido a prejuicios como la jerarquía histórica, la supuesta rivalidad entre ambos medios, la iconofobia o

²⁰ En sus reflexiones acerca de la transposición y del proceso creativo del cine, Wolf explica que “quizás por cierto desconocimiento de muchos críticos literarios —y a veces cinematográficos— de los problemas de enunciación en el cine, se tiende a creer que la escritura es solo literaria, o la que está relacionada con las palabras de los textos que se dicen en un filme, y no con la escritura específica del cine, realizada a través de todos sus materiales: el encuadre, el tipo de luz o imagen, los movimientos de cámara, la manera de cortar o cambiar de escena, la entonación de los actores. Eso es lo que se entiende por *escritura cinematográfica*, y fue claramente planteado por los teóricos Alexander Astruc y André Bazin, al sostener que los directores escriben directamente en cine, que ya no son —no eran— sólo competidores de pintores o dramaturgos, sino que se han igualado a los novelistas (40).

aversión hacia las artes visuales, la logofilia o valoración de lo verbal, la anticorporalidad o el rechazo a la experiencia corporal del cine, la supuesta facilidad para la producción y la expectación de los filmes, el disgusto ante lo masivo o la creencia de que existe un vínculo parasitario entre las obras involucradas.

Aun con lo anterior, una vez más deja de lado la discusión teórica sobre los prejuicios mencionados anteriormente, la cual podría resultar más fructífera para la comprensión de la especificidad de cada medio, y se da a la labor de justificar el uso de teorías literarias para el estudio de la adaptación fílmica, por lo cual explica que uno de los aciertos de la semiótica estructuralista de los años sesenta y los setenta fue que ya abordaba todas “las practicas significativas como sistemas compartidos de signos productores de ‘textos’, dignos del mismo cuidadoso escrutinio que los textos literarios, aboliendo así la jerarquía existente entre la novela y el cine” (22).

El problema de basar la pertinencia de la teoría literaria en el estudio de la adaptación, solo en la generalidad de su marco conceptual, deja el debate en la abstracción de las categorías, lejos de la interacción de las obras con los aspectos que determinan sus transformaciones. Por ejemplo, sobre la teoría de la intertextualidad de Julia Kristeva y la de la transtextualidad de Gerard Genette, Stam explica que “enfaticaban la permuta interminable de textualidades más que la fidelidad de un texto posterior al modelo previo, con el subsecuente impacto en nuestra idea sobre la adaptación” (22), pero los términos bajo los cuales se observa dicho intercambio de textualidades no se alejan tanto de los estudios literarios ni de los de la verbalidad.

Al observar el proceso adaptativo como un circuito de lectura-escritura, Stam destaca que durante el traslado del texto no solo está en juego la visión del autor de la obra precedente, sino también otras voces que desmenuzan y transforman la obra recibida para llevarla a otro medio. En este sentido, explica que “la adaptación también, desde este punto de vista, puede entenderse como una orquestación de discursos, talentos y huellas, es decir, como una construcción ‘híbrida’ que mezcla diferentes medios, discursos y colaboraciones. La originalidad absoluta no es posible, ni siquiera deseable” (23).

Aun con esta importante reflexión, las teorías del autor encuentran su límite al adoptar el enfoque literario en el análisis de sus ejemplos, puesto que retoma la dupla “original-copia” para explicar la interacción entre la obra precedente y la obra resultante. Esto implica que su trabajo tiene como objetivo rescatar el uso de la teoría literaria para el estudio de la adaptación y no

abordarla en su complejidad como proceso de lectura, aspecto que revisa superficialmente en sus breves reseñas de los estudios culturales, de la narratología, de la teoría de la recepción, de la filosofía del cine, de la teoría de la performatividad y de los aspectos tecnológicos que rodean la adaptación actual.

Aunque las reflexiones de Stam arrojan algunos puntos importantes para el estudio de la transposición como lectura y de las transformaciones resultantes de dicho proceso, no son suficientes para abordar el fenómeno en su complejidad. Analizar la transposición solo a partir de la fidelidad entre obras, como lo hace Wolf, o con base en las teorías literarias y lingüísticas como lo hace Stam, ancla el debate en la distinción entre los recursos expresivos de cada formato y deja de lado las implicaciones de la recepción durante el traslado. El estudio de la transposición como lectura-recepción-escritura requiere de perspectivas metodológicas que, a través de la interdisciplinariedad, doten de apertura y flexibilidad el análisis. En el siguiente apartado se recopilan algunas investigaciones con estas características.

1.2.2. Estado de la cuestión

Situar la transposición en el marco de los estudios intermediales permite reconocer que, para abordar la especificidad de cada medio y la interacción que se establece entre ellos sin dejar de lado su complejidad, se requiere de un enfoque interdisciplinario, amplio y flexible que trascienda las categorías textuales de la teoría literaria y del estructuralismo. La transposición, entonces, es observada desde este momento como una serie de procedimientos que constituyen un circuito de recepción-producción dirigida, en el cual se ponen en juego diversos aspectos de las obras involucradas, de su soporte y de sus contextos.

Partiendo de dicho criterio, es posible determinar el estado de la cuestión de los estudios sobre la transposición al revisar algunas investigaciones actuales relacionadas con dicho fenómeno. Para los fines de esta tesis, estos estudios se dividen en tres categorías distintas: la recepción en el cine y en el cómic, el paso de la novela gráfica al cine y el traslado de *Watchmen* a su versión fílmica. En el siguiente apartado se exponen dichos estudios con el objetivo de identificar las particularidades de cada perspectiva y sus límites, lo cual enmarcará la pertinencia del presente análisis.

Recepción en el cómic y en el cine

Para analizar la transposición de la novela gráfica *Watchmen* al cine es importante tomar en cuenta que el proceso parte de la lectura del cómic, cuya interpretación es trasladada al guion cinematográfico que también es leído, esta vez con la finalidad de llevar su contenido a la pantalla grande. Esta lectura para la transposición requiere del conocimiento de las características que configuran la actividad lectora tanto en el medio de salida como en el medio de llegada, entonces, conocer las particularidades de la lectura en el cine también cobra relevancia.

Partiendo de este punto, se revisan investigaciones enfocadas en el estudio de la recepción tanto en el cómic como en el cine para reconocer las tendencias teóricas y determinar la pertinencia del presente análisis. Un primer ejemplo de estas es la tesis *The Act of Reading Film* (2003), en la cual Paul Fisher Davis construye una perspectiva basada en el contraste entre la teoría de la recepción de Wolfgang Iser y los contra argumentos de Stanley Fish para abordar la recepción del espectador del filme. Da seguimiento al proceso perceptivo visual a partir de las reflexiones de Rudolph Arnheim y de E. H. Gombrich, así como de las teorías relacionadas con la lectura del cómic debido a que considera que para leer el cine se requiere un mecanismo similar de llenado de brechas en función de implicaturas.

En este contexto, el estudio de Fisher busca superar el concepto de *sutura*²¹ de Martin Baker, cuya base teórica mantiene la reflexión en el terreno de los procesos “inconscientes”, al rescatar la teoría de la recepción de Iser para explicar la manera en la cual el lector *llena brechas o indeterminaciones* en el texto literario partiendo del referente “real” del elemento o del suceso descrito, al tiempo que intenta dar sentido a los aspectos que no cuentan con un “original”. En cuestión del cine, hay que contemplar que todo relato está ficcionalizado por la mirada subjetiva configurada por los creadores quienes, a su vez, toman referentes “reales” para vincular al lector con la narración. Este vínculo es explicado por Fisher a partir del concepto de *comunidad interpretativa*, propuesto por Fish para describir el conjunto de reglas que son descubiertas por los lectores al entrar en contacto con el texto²².

²¹ El término hace referencia a la forma en la cual la posición oblicua y subjetiva de la cámara detona el proceso de lectura en un filme, debido a que el espectador descubre en el encuadre una ausencia que controla su perspectiva y en la cual no puede confiar. Dicho proceso sería resultado del mismo sistema que soluciona tal ausencia a través de una toma en reversa, es decir, una segunda toma que, después de mostrar lo observado, se inserte para revelar al observador. Esto daría coherencia a la narrativa filmica.

²² Esta explicación de la *comunidad interpretativa* remite al *repertorio* que, según Iser, se activa durante la lectura y que dirige la actividad apelando al conocimiento previo del lector.

En su estudio, Fisher también destaca la importancia de superar el determinismo del texto y el relativismo impuesto por el psicoanálisis²³ a la respuesta subjetiva del lector para abordar las posibilidades narrativas de la imagen en secuencia, entonces decide comparar la lectura del cómic, desde la perspectiva de Will Eisner y Scott McCloud, con la lectura del cine, tomando como premisa que al entrar en contacto con la narrativa visual el lector se da a la tarea de llenar ciertas indeterminaciones presentes en el texto, lo cual le permite dar sentido a la narración e interpretar la obra.

El autor explica dicho proceso a partir de la ideas de Daniel Denett acerca del “llenado”, el cual plantea como un proceso de discriminación detonado por las indeterminaciones que son resueltas según la información previa con la que cuente el lector. En su análisis, Fisher equipara el espacio entre viñetas a las elipsis del cine y explica, con base en el principio de cooperación de Grice, cómo dichos espacios funcionan como pausas propias de la conversación entre lector y texto, las cuales son compensadas por el lector a través de implicaturas o deducciones que lleva a cabo a partir de ciertos principios aceptados para interpretar la interacción entre tomas.

Si bien el análisis de Fisher permite trascender la falsa creencia de que el cine cuenta historias acabadas que no requieren mayor participación por parte del espectador que la de “ver”, deja de lado la reflexión sobre la complejidad de la expectación como lectura, puesto que la equipara a la conversación aun cuando es evidente que la obra en sí misma carece de una agencialidad parecida a la de un interlocutor. Esto mantiene la discusión en el mentalismo de Arnheim, Gombrich e Iser sin dar apertura hacia la manera en que elementos externos como el contexto, las condiciones corporales de la recepción y el momento sociohistórico afectan el entendimiento del lector.

Por otro lado, la perspectiva de Paraskevi Gogorosis da un paso más hacia el estudio de la expectación en la tesis *The Act of Viewing* (1997), en la cual aborda la experiencia cinematográfica desde las reflexiones existencialistas y fenomenológicas que expone Vivian Sobchack en el libro *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience* (1992). En este texto, Sobchack explora el fenómeno de la “identificación” cinematográfica y propone una nueva forma de concebir el compromiso del espectador con las imágenes, pues, desde su

²³ La teoría de la recepción de Iser se basa en la revisión psicoanalítica de la percepción por parte de Arnheim y Gombrich.

perspectiva, este implica la participación de “dos espectadores que ven, el espectador y el filme, ambos coexistiendo como sujeto y objeto de visión” (3).

Partiendo de dicha perspectiva, Gogorosis pone sobre la mesa la complejidad de ver el filme como una experiencia corporal, lo cual implica que un cuerpo inmerso en el mundo puede verlo y, a la vez, ser visto por él. La teoría de Sobchack, según las palabras de Gogorosis, intenta “vincular la subjetividad con la objetividad y recolocar al individuo en el mundo sin asumir que es el centro de toda existencia” (4). Aún con lo anterior, al basar sus reflexiones en la fenomenología trascendental, el análisis se estanca en la intrasubjetividad sin dar espacio al reconocimiento de la intersubjetividad o de las repercusiones del contexto en la recepción. Además, las ideas de Sobchack nos enfrentan nuevamente con las dificultades de considerar la obra como interlocutor o, en este caso, como espectador, puesto que la cinta no negocia su interpretación con este último, sino que él interpreta lo que ve a partir de diversos aspectos que afectan su perspectiva.

Estos estudios plantean, por un lado, una similitud entre la lectura del cómic y la del cine debido a la complementación requerida para dar sentido al relato visual y, por otro, que el encuentro entre lector y obra es equiparable a la conversación y a la confrontación hermenéutica. No obstante, estas equivalencias dejan de lado que la obra no actúa como interlocutor y que existe una experiencia medial de la lectura afectada por factores externos al lector, lo cual sí se aborda en esta tesis. A continuación, se revisan otros estudios dedicados específicamente al análisis del paso de una novela gráfica al cine.

De la novela gráfica al cine

Cuando una narrativa gráfica secuencial es trasladada al relato cinematográfico, no hay que perder de vista que tanto el cómic como el cine comparten la secuencialidad y la visualidad como elementos fundamentales del relato, pero también que la diferencia entre la estaticidad de la viñeta en el cómic exige una participación más contemplativa y activa del lector para continuar la narración, mientras que la automaticidad secuencial de la proyección cinematográfica predetermina la velocidad de su lectura, lo cual impacta en el desarrollo de la actividad al tiempo que configura la especificidad del medio.

Algunos de estos aspectos son discutidos por Roman Gubern en la conferencia *De los cómics a la cinematografía* (2013), en la cual expone la complejidad de la narración en ambos

medios, pero también las implicaciones de su construcción narrativa en la experiencia de lectura. La imagen en el cómic, pese a que de manera individual cumple con “imitar” su referente real, el objetivo último del formato, es decir, de las imágenes en conjunto y en secuencia, es narrar. En este contexto, el lector del cómic se hace consciente de la narratividad del montaje al reconocer el cronologismo y la causalidad entre viñetas.

En sus reflexiones acerca de dicho fenómeno, Gubern va un poco más lejos al explicar que nuestra conciencia de la secuencialidad viene de las percepciones humanas del *reloj biológico*, lo cual implica reconocer procesos inherentes al cuerpo humano como el envejecimiento, los latidos cardiacos y el ritmo respiratorio; y del *reloj cósmico* que se relaciona con el conocimiento de la alternancia entre el día y la noche, el ciclo lunar, el cambio de estaciones, entre otros. Esto ya implica una dimensión más compleja de la experiencia de lectura pues, aunque la secuencialidad en el cómic depende de la voluntad del lector para continuar, sí existe cierta automatización perceptiva, dada la experiencia previa de lo secuencial.

La representación de la temporalidad evolucionó a la par de los avances tecnológicos, la secuencialidad ya podía percibirse en retablos religiosos y otras composiciones pictóricas que mostraban diversas acciones de manera simultánea para retratar un acontecimiento. Poco a poco, dicha evolución se enfiló hacia la proyección de imágenes en secuencia que terminaría por construir la base mostrativa y narrativa del cine. Al respecto, Gubern afirma que “con los cómics nació en la cultura occidental el espacio plástico narrativo que sería definitivamente perfeccionado por el cine, al conseguir la reproducción técnica del *continuum* del movimiento” (247).

El seguimiento que hace Gubern de la evolución en la narrativa visual plantea algunas reflexiones necesarias para abordar la complejidad de la lectura tanto del cómic como del cine, por lo que sus apuntes serán retomados más adelante. Aun con lo anterior, la presente tesis no se estaciona en revisar las características de la recepción aislada de una obra, sino que trasciende hacia la observación de los aspectos que afectan la manera en que los textos son percibidos e interpretados debido a que la experiencia del lector es la que determinará el resultado del proceso transpositivo.

Otra investigación especializada es la que expone Linda Hutcheon en su libro *A Theory of Adaptation* (2006), en el cual abre el estudio de la adaptación, que se limitaba al paso entre la literatura y el cine, para contemplar este tipo de pasajes entre medios diversos. Su investigación

tiene como objetivo ofrecer una perspectiva con la apertura y con la flexibilidad necesarias para abordar el fenómeno en cuestión, pero su apego a la teoría literaria la lleva, por un lado, a justificar el uso del criterio de “fidelidad” como una forma de reconocer la intención detrás del acto de transponer y, por otro, a defender el uso del término adaptación sin reparar en las restricciones que impone al análisis pensar la actividad como un proceso de ajuste, alteración o “manipulación” a modo de una obra²⁴.

Con base en dichos criterios, la investigadora propone tres formas de abordar la adaptación: como una *entidad formal o producto* que implica la transcodificación derivada de un cambio de medio, género, de contexto o de condición ontológica; como un *proceso creativo* que involucra la reinterpretación y la recreación de una obra previa y como un *proceso de recepción*, es decir, como una forma de intertextualidad que se experimenta como palimpsesto²⁵ que hace resonar trabajos previos en nuestra memoria. Estas categorías invitan a pensar más allá de la transformación del texto, ya que se toma en cuenta la dimensión de los procesos adaptativos, pero las observaciones se basan en la teoría literaria de la transtextualidad de Genette, lo cual limita la reflexión con respecto de la intermedialidad del texto adaptado.

En las ideas de Hutcheon se vislumbra su intento por contemplar la recepción como un aspecto relevante para el estudio del paso de un texto a un medio distinto del de origen, ya que, en sus palabras, invita a pensar en “cómo las adaptaciones permiten a las personas narrar, mostrar o interactuar con las historias” (22). Sin embargo, al ocuparse de un fenómeno tan general, sus observaciones no contemplan las particularidades de cada caso o, al menos, no profundizan en ellas. Se explica que la experiencia de quien lee o de quien ve una obra cambia según las características específicas de cada medio, también que el cambio de contexto afecta la recepción de la obra, pero no se habla de la manera en que este cambio afecta su producción.

El resultado de lo anterior es una revisión general y un tanto superficial de varios ejemplos de adaptaciones entre medios diversos. Específicamente con respecto de la adaptación entre cómic y cine, Linda Hutcheon expone que, en términos de especificidad medial, la transformación de la obra precedente no cambia la forma en que los lectores se vinculan con la obra adaptada, debido a que la dimensión visual “no cambia” (36-37). Esta afirmación evidencia

²⁴ Hutcheon explica que, con la finalidad de superar la dicotomía original/copia, es preferible referirse al producto resultante del proceso adaptativo como obra adaptada.

²⁵ Las reflexiones de Hutcheon se basan en la teoría de la transtextualidad de Genette para explicar la manera en la cual identificamos e interpretamos diversos textos en y a través de uno que los contiene, es decir, un palimpsesto.

que no existe una reflexión con respecto de las características del cómic como soporte expresivo, de cómo su narrativa contrasta con la del cine o de la manera en que estas diferencias afectan la experiencia de lectura debido, tomando en cuenta que la imagen fija favorece una lectura contemplativa en contraste con la que está en movimiento y que requiere una labor más automática por parte del lector. Dichos aspectos sí se abordan en esta tesis.

Otro estudio que también revisa el paso del cómic al cine es el expuesto por Francisco Gutiérrez Carbajo en el artículo “El cómic *Persépolis* y su reescritura filmica” (2010), en el cual observa, a través del concepto de reescritura propuesto por Pardo García, cómo en el paso de la novela gráfica de Marjane Satrapi al cine, los recursos narrativos de la audiovisibilidad cinematográfica dotan a las viñetas, independientes y en secuencia, de dinamismo y cómo esto, a su vez, abona más intensidad a la forma de narrar y un mayor impacto de las problemáticas abordadas en la obra.

En el texto, Gutiérrez Carbajo dedica un espacio considerable a justificar la importancia del cómic como un formato digno de estudio, de *Persépolis* como una obra que merece representar al medio y el paso del cómic al cine como un caso especial debido a la participación de la autora en la producción cinematográfica. No obstante, el análisis se limita a la revisión narratológica de las transformaciones formales del texto precedente que, al pasar al nuevo formato, afectan la perspectiva del relato con respecto de las problemáticas abordadas. De manera que el estudio se mantiene en la estructura de los textos y no trasciende hacia las implicaciones del funcionamiento del cómic y el cine como medios que forman parte de industrias culturales, hacia su rol como formas de expresión, hacia su papel como espacios para la manifestación de posturas políticas o hacia otros aspectos que determinan su distribución y su recepción.

Desde otra perspectiva, en el artículo “Del cómic al cine. Transposición y discurso ideológico en Hollywood luego de los atentados del 11-S” (2013), Darío Martini analiza la forma en la cual las películas de superhéroes contribuyen a la construcción y al fortalecimiento de un discurso hegemónico que trasciende hacia “el sentido común de la época”. En términos generales, aborda la figura del superhéroe como un símbolo del imperialismo norteamericano que busca instaurar una narrativa estereotipada de héroes y villanos, en la cual las características del “mal” se van transformando conforme cambian las condiciones del contexto histórico.

La revisión de Martini pone a prueba algunos conceptos de la semiología para analizar el funcionamiento de la industria cultural vista desde el marxismo, desde esta perspectiva describe

el proceso a través del cual las historias narradas en los cómics y su posterior traslado al cine tienen como finalidad reproducir el discurso hegemónico del imperialismo estadounidense y construir una imagen del villano que justifique sus acciones políticas y bélicas. El problema con esta visión reduccionista es que deja de lado el funcionamiento del cómic y del cine como medios que interactúan constantemente, cuya producción se desarrolla en un contexto complejo y cuyos lectores reciben e interpretan sus historias en función de sus conocimientos y de las características de sus propios contextos.

Del trabajo de Martini se rescata el seguimiento de la reconfiguración del superhéroe y del villano en función de los acontecimientos históricos más relevantes para la cultura popular norteamericana como la Segunda Guerra Mundial, la Guerra de Vietnam, la Guerra Fría y el ataque a las Torres Gemelas el 11 de septiembre de 2001. En contraste, la presente tesis no se limita a revisar los cambios en la imagen del superhéroe y mucho menos desde una perspectiva puramente marxista. De manera que el tema de la industria cultural se aborda más adelante desde una perspectiva más crítica que permite explicar cómo la cultura se constituye y se transforma constantemente como parte de una dinámica que involucra la participación transformadora de las audiencias.

Un estudio similar, pero con enfoque intermedial, se encuentra en el artículo “Orígenes y fundamentos de la intermedialidad entre el cine y el cómic: una aproximación para la era digital” (2016) de Jordi Revert, en el cual explica cómo los avances tecnológicos han permitido al cine ampliar sus posibilidades expresivas. Tras una revisión de los orígenes del debate acerca de la intermedialidad, retoma las *referencias intermediales* propuestas por Irina Rajewsky para analizar la forma en la cual la actualización de los recursos narrativos del cine transformó las adaptaciones del cómic a su versión fílmica, lo cual también implica una nueva conciencia intermedial que afecta la especificidad de ambos medios.

En sus observaciones identifica diversos recursos expresivos utilizados por el cine para emular la narrativa del cómic, por ejemplo, explica que el uso del *slow-motion* y el congelado de la imagen permiten simular la estática de la viñeta, mientras que una combinación entre el *fast-motion* y el plano secuencia digital hacen posible cinematizar el vuelo del superhéroe, también que la técnica de captura de movimientos destaca la gestualidad del personaje/actor y que los recursos gráficos remiten al espectador al texto precedente. Este es el aporte más destacado de su investigación, ya que evidencia un fenómeno intermedial complejo entre cómic y cine, y aporta

herramientas que resultan útiles para la descripción en el análisis de la transposición de la novela gráfica *Watchmen* a su versión cinematográfica. No obstante, la presente tesis no limita su alcance a la identificación de recursos narrativos transformados a partir del vínculo intermedial entre cómic y cine, sino que se busca reflexionar acerca de los aspectos que determinan dichas transformaciones.

Un trabajo parecido es el de Dru H. Jeffries en el artículo “Comics at 300 Frames per Second: Zack Snyder’s *300* and the Figural Translation of Comics to Film” (2014), en el cual explica que “remediar filmicamente un texto previamente concebido y ejecutado en otro medio depende del uso de figuras y de figuración para cerrar la brecha entre las especificidades del medio original y del filme” (266)²⁶. Esta problematización del paso del cómic al cine implica que los realizadores del filme solo se enfocan en replicar la configuración del cómic en el texto transpuesto, de manera que Jeffries pasa por alto el hecho de que los recursos expresivos de cada medio pueden interactuar y actualizarse mutuamente como resultado del proceso transpositivo.

Dentro de este contexto Jeffries identifica tres diferencias estéticas y formales entre cómics y filmes que determinan la transformación del texto precedente: movimiento contra estaticidad, fotografía contra dibujo y la yuxtaposición temporal de las imágenes en el filme contra la organización espacial simultánea de las imágenes en el cómic. Lo anterior implica para el autor que, como ya mencionaba Revert, las adaptaciones filmicas de cómics se esfuerzan por trasladar la forma a la par del contenido del texto previo a manera de transposición visual o “algo más complicado que evoque la experiencia de lectura del cómic original” (267).

Las reflexiones de Jeffries parten de los estudios de Genette sobre la transtextualidad y retoman algunos otros términos de la semiótica, de la filosofía de la imagen y de la narratología para revisar la adaptación de la novela gráfica *300* (1999) de Frank Miller y Lynn Varley a la versión cinematográfica que Zack Snyder dirigió en 2007. A partir de este enfoque identifica algunas formas en las cuales los recursos gráficos son trasladados al relato cinematográfico estableciendo un vínculo intertextual, por ejemplo, cuando el *panel moment* dentro del cómic²⁷ es transformado en *time bullet*²⁸ dentro del filme. Sin embargo, por un lado, tanto el cine como el

²⁶ Traducción propia

²⁷ El *panel moment* es una serie de viñetas con secuencia inmediata que muestran una serie de movimientos que comprenden un solo instante.

²⁸ Las tomas en *time bullet* son aquellas en que la acción se ralentiza para permitir observar a detalle un suceso que regularmente es fugaz.

cómic pueden emplear imágenes fotografiadas y dibujadas, y, por otro, al enfocarse en identificar los aspectos formales que son transformados en la transposición, deja de lado las condiciones que afectan dichos cambios más allá del deseo de evocar al medio de origen, como las prácticas de la industria y los avances tecnológicos que afectan la selección de los elementos con mayor potencial para ser transpuestos y de las reconfiguraciones del texto precedente.

Un último ejemplo es el artículo “Del cómic al cine: *The Crow*, de James O’Barr” (2016) de Carmen Baena, en el cual analiza la adaptación del cómic *The Crow* (1994) de James O’Barr a la versión fílmica dirigida por Alex Proyas ese mismo año como una traducción en la que el lenguaje simbólico de la narrativa gráfica es reproducido por los recursos expresivos del cine. La autora aborda dicho fenómeno desde varios enfoques: desde la semiótica, con los estudios de Frederic Chaume Varela sobre los códigos de significación del lenguaje cinematográfico y con los de Liber Cuñarro y José Enrique Finol sobre la semiótica del cómic, así como desde las técnicas de traducción propuestas en el modelo de análisis de Martí Ferriol. El problema de este abordaje, una vez más, es que se enfoca en el estudio de la reconfiguración de la estructura del texto precedente sin tomar en cuenta aspectos como la interacción de los textos con sus consumidores o el funcionamiento medial de ambos formatos.

Esta breve revisión evidencia que las investigaciones acerca de las adaptaciones cinematográficas de cómics se han basado principalmente en la comparación entre lenguajes, dado el carácter visual de ambos medios, y que en sus enfoques permea el apego a la teoría literaria, a la lingüística y a la semiótica aun cuando el fenómeno es intermedial de origen, esto ha sesgado los análisis debido a que deja de lado otros aspectos extratextuales que afectan el proceso adaptativo. A continuación, se recopilan algunos estudios dedicados a la adaptación de la novela gráfica *Watchmen* (1987) a su versión cinematográfica para identificar sus alcances.

Estudios sobre Watchmen

La mayor parte de los estudios sobre *Watchmen* revisados hasta este momento son tesis de licenciatura, de maestría o productos finales de talleres con enfoques interdisciplinarios que no pueden contrastarse con el presente trabajo. No obstante, a continuación se recopilan aquellas investigaciones que, dado su rigor académico, han sido publicadas como artículos en revistas indexadas o que se han elaborado como disertaciones para obtener un posgrado, especialmente un

título de doctorado y que sí sirven como contraste para justificar la pertinencia de la presente tesis en la actualización de los estudios sobre la transposición de la novela gráfica al cine.

En el artículo “The Times They Are A-changin’: the Passage of Time as An Agent of Change in Zack Snyder’s Film Adaptation of *Watchmen*” (2010), Daniel Wood explica cómo las diferencias entre el contexto de producción de la novela gráfica y el de la versión cinematográfica determinan las transformaciones de la obra al pasar de un medio a otro. Sus planteamientos parten de las ideas de Hutcheon y Lefèvre con respecto de las adaptaciones, entonces observa el paso del cómic al cine como un proceso de apropiación y de salvación que implica seleccionar los elementos a trasladar en función de las reglas del medio de llegada.

Con base en lo anterior, Wood explica que la adaptación fílmica de la novela gráfica presenta diversas dificultades principalmente por la insistencia de Zack Snyder de apegar su obra lo más posible al texto previo y por los cambios históricos acontecidos desde el lanzamiento del cómic hasta la producción de la película. Estos aspectos determinaron la reconfiguración del relato y la recepción de los fanáticos y de los críticos cuya opinión se dividió entre los que veían la cinta como un producto bien logrado y los que la denostaron como un mal intento de adaptación. Para interpretar dichos cambios, el autor describe las características de los contextos sociohistóricos de ambas obras, es decir, las condiciones impuestas por la Guerra Fría en el entorno creativo de la novela gráfica y las implicaciones de la llamada “Guerra del Terror”, posterior a los atentados del 11 de septiembre en Nueva York.

Compara el relato de ambas obras para dar sentido a las transformaciones y retoma las declaraciones de Alan Moore²⁹ sobre la injerencia de Ronald Reagan en el clima bélico que reinaba en Estados Unidos para contrastarlas con el contexto de producción del filme dirigido por Zack Snyder. Aunque varios de sus apuntes resultan relevantes para reflexionar acerca de las implicaciones del contexto sociohistórico en el proceso creativo, Wood deja de lado la importancia del guion como un texto de transición que evidencia las transformaciones y el testimonio de los guionistas que pueden compartir los motivos de dichas reconfiguraciones.

Por ejemplo, en la película se omite la escena del cómic en la que se muestran edificios desbordados de cadáveres y heridos en las calles de Nueva York en atención a las repercusiones del 11-S, sin embargo, sí se retrata una catástrofe que transforma el final del relato. Es posible

²⁹ Según Wood, Moore declara que Reagan creó a sus propios enemigos al fortalecer a la oposición islamita en su conflicto contra la Unión Soviética.

rastrear las modificaciones de este elemento en los guiones de David Hayter y de Alex Tse en función de otras condiciones como los avances tecnológicos y las prácticas de la industria, mismas que son destacadas por estos escritores en las entrevistas revisadas en la presente tesis. Se profundizará en este punto más adelante.

Un ejemplo distinto es el del estudio que expone Vyshali Manivannan en el artículo “Interplay Amidst the Strangeness and the Charm: Under-language and the Attenuation of Meaning in the Film Adaptation of *Watchmen*” (2010), en el cual analiza la adaptación desde las teorías de la psicolingüística y de la semiótica para explicar cómo la omisión del sub-lenguaje del cómic simplifica el texto en su versión cinematográfica, aun con el apego declarado por Zack Snyder hacia la obra precedente. En otras palabras, Manivannan afirma que no retratar la interacción entre palabras e imágenes en la cinta, atenúa las bases significantes y semióticas del “material original”, lo cual, desde su perspectiva es subrayado por la “obsesiva devoción” de Snyder por replicar los componentes visuales de la novela gráfica de Moore (1).

El problema con esta propuesta de análisis es que se decreta desde el principio que, en el paso de un medio a otro, el texto precedente siempre sufre pérdidas que le restan valor al texto transpuesto. Entonces, en la perspectiva de Manivannan solo es posible observar las limitaciones que impone un enfoque estructuralista al estudio de un fenómeno intermedial como el de la transposición, ya que solo revisa las transformaciones formales de los textos involucrados y deja de lado la especificidad de cada medio, la interacción entre ellos, los cambios narrativos, las implicaciones del contexto en la toma de decisiones creativas, entre otros aspectos que complejizan el proceso transpositivo.

Otro ejemplo es el artículo “The Continuing Adventures of the ‘Inherently Filmable’ Book: Zack Snyder’s *Watchmen*” (2017), en el cual Aaron Taylor expone cómo la declaración de Alan Moore acerca de que su obra no podía ser trasladada al cine llevó a Zack Snyder a crear una *adaptación centrada en los fans*. Esto implica, según el autor, que la adaptación está “diseñada para cultivar las prácticas de recepción con referencias cruzadas en contextos posteriores a su expectación en el cine” (127), que existe una preocupación especial por las características de cada

medio y que fomenta su “función como foro interactivo para la adquisición de capital subcultural”³⁰ (130).

Pese a que las reflexiones de Taylor sobre la adaptación implican una perspectiva un poco más amplia que contempla algunos aspectos de la recepción, el debate parte de los estudios literarios, por lo cual observa la versión cinematográfica de *Watchmen* como un intento de Zack Snyder por desafiar la supuesta infilmabilidad de la novela gráfica, decretada por Alan Moore, basándose en la recreación de ambientes, de vestuarios, de personajes y de otros elementos que componen la narrativa del cómic. En consecuencia, Taylor enfoca su análisis en encontrar la motivación de los adaptadores por cumplir con una “hiperfidelidad neo-literalista”³¹, sin tomar en cuenta que el eje de la recreación es lo visual y no lo literario. Esta perspectiva implica un prejuicio negativo con respecto del texto transpuesto, pero también del proceso transpositivo, además de que omite la labor de otros participantes como guionistas y productores que participan en la toma de decisiones durante la producción de una cinta.

Un último ejemplo es el artículo “La transposición como reescritura: el caso *Watchmen*” (2020), de mi autoría, en el cual se propone abordar el paso de la novela gráfica a su versión cinematográfica, más allá de una adaptación, como un proceso de reconfiguración cuyas transformaciones responden a las características del momento histórico de la producción. En este sentido, el estudio busca superar el estigma de la fidelidad y rescatar la importancia del texto transpuesto a partir de un análisis que toma como referencia su propio lenguaje: el cinematográfico. Con esta estrategia también se deja de lado la supuesta superioridad del cómic sobre el filme.

El estudio del proceso transpositivo parte de la semejanza en la narrativa visual que ambos medios comparten para identificar su especificidad y de las diferencias entre la secuencialidad de sus relatos, puesto que la historieta³² requiere de la voluntad del lector para

³⁰ Taylor (2017) se refiere al capital subcultural cuando habla de cómo Zack Snyder diseñó la obra guardando características narrativas similares a las de la novela gráfica con el diseño del arte de la película y con la producción de la versión con corte del director, en la cual se integran al filme una cinta animada y un documental biográfico. Esto fomentó un vínculo con los fanáticos del cómic pese a los cambios en la historia.

³¹ El autor habla de la “hiperfidelidad neo-literalista” para referirse al intento de Zack Snyder por apegarse lo más posible a la novela gráfica en la producción de *Watchmen* (2009), retomándola como un texto “iluminado” que les permitiría preservar al máximo los elementos de la historia, de la trama y el diseño visual (126).

³² Gubern (2013) reflexiona sobre la aceptación de la palabra cómic en el *Diccionario de la Real Academia* y menciona también la palabra “tebeo” que hace referencia a una revista española que divulga historietas gráficas con las mismas características. De esta forma llega a la palabra “historieta” que la *Real Academia* define como “Serie de

continuar, mientras que en el cine se da de manera automática. Dichas características repercuten en la reconfiguración de los acontecimientos presentados en el texto precedente, ya que, mientras en el cómic es posible plasmar algunos sucesos como concluidos, la inmediatez de la secuencialidad en el cine exige traerlos al aquí y ahora durante la proyección.

Para abordar las transformaciones derivadas de la transposición se retoma la taxonomía de Pedro Javier Pardo García, sin embargo, en el traslado de *Watchmen* surgen ciertos cambios con tendencia a traer al presente eventos que en la novela gráfica se exponen como concluidos que no coinciden con ninguna de las categorías propuestas por el investigador, cuya labor se enfoca más en el estudio del paso de obras literarias al cine, por lo cual se propone una nueva etiqueta llamada *transformaciones prospectivas*. Este aporte resulta ser el más sobresaliente del trabajo y se retomará como herramienta de análisis y se profundizará en los detalles en el apartado correspondiente.

1.3.Sobre el corpus

Como es posible observar en la revisión previa, para el análisis de un proceso transpositivo no basta con describir formalmente los textos involucrados ni las características de sus medios, sino que hay que tomar en cuenta aquellos aspectos extratextuales que afectan la toma de decisiones durante la producción del filme. Para ellos es necesario rastrear las reconfiguraciones por las que pasa el texto incluso antes de convertirse en el texto transpuesto, esto es posible gracias a la existencia del guion cinematográfico, ya que el proceso de su reescritura evidencia la forma en la cual el contexto de la producción va modificando la obra inicial.

De manera que en el corpus de esta tesis enfocada en el estudio del proceso transpositivo se contemplan la novela gráfica *Watchmen* (1987), escrita por Alan Moore, dibujada por Dave Gibbons y coloreada por John Higgins; la película dirigida por Zack Snyder en 2009, en su edición para sala y con corte del director; así como último guion cinematográfico escrito por David Hayter para la versión cinematográfica en 2003 y el escrito por Alex Tse en 2006, que retoma varios elementos del de Hayter para consolidar la versión final. A continuación, se describen algunos detalles generales sobre los textos mencionados y sobre sus creadores.

dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, policiaco, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro”. (14)

1.3.1. *Watchmen* (Moore, Gibbons y Higgins, 1987)

La novela gráfica *Watchmen* (1987) fue innovadora para su época en diferentes aspectos, por un lado, permitió la incursión del formato en las historias de superhéroes que regularmente estaban asociadas con el público infantil y, por otro, dio un giro a la imagen que se había construido desde finales de los años treinta sobre estos personajes. En *DC Comics, crónica visual definitiva* (2014), Alexander Irvine, Matthew K. Manning, Alan Cowsill, Daniel Wallace y Michael McAvennie afirman que “llena de simbolismo, predicciones de futuro y una caracterización adelantada a su tiempo, gracias a una temática adulta y una sofisticada trama, *Watchmen* elevó el *comic book* de superhéroes a la altura de la literatura moderna” (218).

Originalmente, Alan Moore quería retomar algunos personajes creados por Charlton Comics (CC), una editorial adquirida por *DC Comics* a principios de los años 80, para el cómic *Earth-Four*, pero *DC* aún tenía planes de continuar la historia en un nuevo número llamado *New Earth*, por lo que los personajes, de ser utilizados por Moore no podrían retomarse para estos fines. Entonces, el guionista se dio a la tarea de crear nuevo universo con personajes que, aunque guardaban similitudes con los de CC³³, tenían características propias pero que, más allá de eso, contaban con un desarrollo más profundo de sus personalidades, de sus experiencias y de sus acciones.

La obra fue editada inicialmente como una serie de cómics limitada a 12 números publicados mensualmente entre 1986 y 1987. En ese mismo año es reeditada en formato de novela gráfica por *Graphitti Designs*, con fragmentos del guion de Alan Moore y bocetos de Dave Gibbons, y el relato es dividido en doce capítulos en los cuales interactúan tres historias: “Bajo la máscara”, la autobiografía de Hollis Mason; “Los relatos del Navío Negro”, historieta escrita por Max Shea y dibujada por Walt Feinberg, y la historia principal. Además, se incluyen otros escritos con formatos diversos que aportan datos sobre los personajes y sobre su contexto, así como epígrafes donde se retoman fragmentos de textos de la cultura popular como canciones, poemas y partes de la Biblia; todos estos integrados al final de cada capítulo. La última edición de esta historieta fue lanzada por *DC* en 2005, a propósito de su vigésimo aniversario, bajo el

³³ Las contrapartes de los *Crimebusters* en Charlton Comics eran los dos Blue Beetles que se asocian con los Nite Owls del universo *Watchmen*; Capitan Atom que da origen al Doctor Manhattan; Nightshade que corresponde a Silk Spectre; Peacemaker al Comedian; The Question a Rorschach y Thunderbolt a Ozymandias (Fandom 2012).

título *Absolute Watchmen*, en el cual se incluyen, además, del contenido integrado por *Graphitti Designs*, un nuevo trabajo de color de John Higgins bajo la dirección de Gibbons.

La novela gráfica narra la historia de un grupo de superhéroes retirados que se enfrentan al asesinato de The Comedian, uno de sus miembros fundadores, a manos de un asesino anónimo. Rorschach, miembro de la última legión de superhéroes: los *Crimebusters*, decide investigar el crimen ante la desidia de sus compañeros y se encuentra con un plan maquiavélico para desatar el apocalipsis. La trama se desarrolla en la década de los ochenta en Estados Unidos, específicamente en Nueva York, en donde los personajes viven bajo la tensión bélica de la Guerra Fría entre su país y la URSS.

Al finalizar cada capítulo se muestran fragmentos del libro autobiográfico escrito por Hollis Mason, uno de los miembros del primer grupo de superhéroes: los Minutemen, en el cual narra el ascenso y el declive de esta tropa entre los años cuarenta y cincuenta, durante la Segunda Guerra Mundial. Las décadas de los sesenta y setenta son retratadas a manera de *flashbacks* sobre las hazañas de los *Crimebusters*, quienes eran los encargados de combatir al ejército vietnamita y de contener a los manifestantes partidarios del movimiento pacifista de aquellos años. Todos estos sucesos se desarrollan bajo el supuesto de que, luego de la aparición del cómic *Superman* en 1938, algunos ciudadanos decidieron luchar contra el crimen manteniendo su identidad “bajo una máscara”, lo cual provocaría que la historia política de los Estados Unidos se desarrollara de una manera distinta a la que conocemos.

Alan Moore

El escritor Alan Moore se inició como ilustrador y guionista en Gran Bretaña, a finales de los años setenta con trabajos publicados bajo seudónimo en medios locales de Northampton, su ciudad natal. De los proyectos lanzados en ese primer momento de su carrera destaca la tira cómica *Maxwell The Magic Cat* (1979-1986), la cual fue publicada semanalmente en el *Northants Post* bajo el seudónimo Jill de Ray, que hacía referencia al nombre de un asesino medieval de niños. Esta selección fue motivada principalmente por la negativa de los miembros del semanario a publicar sus trabajos más complejos, enfocados en el público adulto, y por su exigencia de desarrollar proyectos exclusivamente para el público infantil.

Aún con las directrices de la publicación, Moore elaboraba las tiras cómicas con una complejidad narrativa mayor a la de otras ilustraciones similares, además de insertar comentarios

críticos acerca del contexto sociohistórico, estrategia que permitió a la historieta atraer tanto a niños como a adultos. En 1986, Moore decide concluir esta etapa como ilustrador debido a su desacuerdo con una carta con tintes homófobos publicada por un miembro del periódico, el cual le llevó a terminar su relación laboral, además de que su paso por la ilustración le ayudó a darse cuenta de que su verdadero talento radicaba en la creación de ficciones. En el libro *Alan Moore On His Work And Career* (2008), Bill Baker cuestiona a Moore acerca tanto de sus publicaciones como de su experiencia creativa, es en esta conversación en la cual el autor de *Watchmen* (1987) afirma que:

Fue posiblemente cuando tenía unos once o doce que note una esperanza secreta de que un día me dedicaría a los cómics. Probablemente pensé en eso, al menos al principio, como lo que significaba ser un artista. Pero cuando llegué a la mitad de mis veinte, y me volví un poco más sabio, me di cuenta de que escribir sería mucho más rápido. He tenido mayor control sobre lo que he escrito que sobre lo que de dibujado. Podría describir a una persona muy rápido en palabras, mientras que dibujarla sería más complicado para mí. Entonces quizá esa es la razón por la cual hice el cambio, y estoy muy contento de haberlo hecho. No pienso que haya sido una gran pérdida para el mundo del arte, francamente, cuando me convertí en escritor” (16).

En esta primera etapa de Moore ya era notoria su habilidad para jugar con los recursos expresivos del cómic para contar historias más complejas y críticas. Aún con la simpleza de sus trazos, es posible rastrear cierta reflexión sobre el medio del cómic y sobre el contexto en el que se producen las ilustraciones, característica que prevalece en todas sus obras pero que ha sido perfeccionada con el paso de los años. El autor continuó su labor como guionista en editoriales como *Marvel UK*, *2000 AD* y *Warrior*, en donde escribió ficciones cada vez más largas en contraste con la extensión convencional de los cómics de esa época, sin embargo, confrontó nuevamente a las organizaciones debido a que ninguna garantizaba el respeto a los derechos del autor.

Aún con estos conflictos, el enfoque crítico de Moore llamó la atención del editor de *DC Comics*, quien lo contrató para escribir *Swamp Thing* (1983), historieta que con su visión y con el trabajo de los ilustradores Stephen R. Bissette, Rick Veitch y John Totleben adquirió una dimensión reflexiva acerca de la dinámica social y del medio ambiente, tomando como pretexto

el terror y la fantasía. El éxito de la serie derivó en la designación de más proyectos similares bajo la responsabilidad de Moore y en la importación de otros talentos ingleses como Grant Morrison, Jamie Delano, Peter Milligan y Neil Gaiman, quienes también rescataron personajes olvidados construyendo el estilo de *Vertigo*, el sello de *DC* dedicado a la distribución de historias para adultos.

Por su parte, Moore incursionó en las historias de superhéroes con el desarrollo de cómics como *For The Man Who Has Everything* (1985) y *Whatever Happened to the Man of Tomorrow?* (1986) para Superman y *The Killing Joke* (1988) para Batman. No obstante, su trabajo más sobresaliente y reconocido ha sido *Watchmen* (1986-1987), obra con la cual consolidó su reputación como escritor y con la que refrescó el formato tanto del cómic como de la novela gráfica, dando un giro también al personaje del superhéroe que ya no sólo cumplía con hazañas, sino que se enfrentaba a la complejidad de su propia existencia.

En otra entrevista para el sitio *Blather.Net* conducida por Barry Kavanagh, Moore afirma que el trabajo intelectual dedicado a *Watchmen* no se compara con el realizado en cualquier otro de sus proyectos. De manera que, al cuestionarlo acerca de la complejidad de la estructura narrativa en la novela gráfica, explica que “con *Watchmen*, lo que intentamos hacer (él y Gibbons) fue darle una verdadera estructura cristalina, como un tipo de joya con cientos y cientos de facetas en la cual casi cada una de ellas comenta todas las otras y puedes mirar la joya a través de cualquiera de estas facetas y aun así obtener una lectura coherente. Sí, básicamente, hay paneles individuales, imágenes simples, que de alguna manera vinculan todo el libro”.

Aun con el éxito de sus obras, Moore terminó su relación con *DC* luego de que la editorial se negara a pagar derechos de autor por la mercancía basada en los personajes de *Watchmen* y de que surgiera una propuesta para clasificar las obras con base en la edad del público, lo que llevó también a Frank Miller, a Mary Wolfman y a Howard Chaykin a abandonar la empresa. El final definitivo se dio luego de la última publicación de *V for Vendetta* en 1989. Estas problemáticas afectaron tanto el vínculo de Moore con la industria que, desde ese momento, decidió no hablar acerca del traslado de ninguna de sus obras a otros medios.

Dave Gibbons

Dave Gibbons inició su carrera como ilustrador en las editoriales británicas *IPC Comics* y *DC Thompson* dibujando historias de terror y de acción, luego se convirtió en director artístico de la

serie de ciencia ficción *2000 AD* (1977-1987) y poco después realizó otras ilustraciones para *Dan Dare*, un personaje del que era admirador. Pero su trabajo más reconocido de esa primera época en Reino Unido fue el realizado para la historieta *Tornado* (1979), en la cual se recopilaron las historias de *Starlord* y de *Action* que no habían llegado a ver la luz pero que ya estaban terminadas.

Su labor con *DC Comics*, en Estados Unidos, inició bajo la solicitud de Len Wein, quien lo contrató para dibujar la historieta de *Linterna Verde* a finales de los años setenta, luego de eso participó por primera vez con Alan Moore en la creación de *For The Man Who Has Everything* (1985) para el universo de Superman. No obstante, su obra más reconocida es *Watchmen*, en la cual su perspectiva se mezcla con la de Moore para construir una narrativa gráfica con diversidad en la composición de sus páginas y una gran densidad simbólica. También es importante recordar que el dibujante participó como asesor fotográfico en la cinta dirigida por Zack Snyder, lo cual dio la obra una imagen más apegada a las viñetas del cómic.

John Higgins

John Higgins es un historietista y guionista británico que inició su carrera a mediados de los setenta dibujando para *Brainstorm* (1975) y *2000 AD* (1977), para después desempeñarse como *freelance* a partir de 1978. En esta nueva etapa colaboró regularmente con *2000 AD* en donde colaboró por primera vez con Alan Moore como dibujante en *Tharg's Future Shocks* (1977) al tiempo que empezó a hacer portadas para *Marvel UK*. Llegó a Estados Unidos a la mitad de la década de los ochenta, como parte de la “Invasión Británica”, para después participar como colorista en *Watchmen* (1986) y en *Batman: The Killing Joke* (1988), trabajos con los que despuntó su carrera en Norteamérica.

1.3.2. Guiones cinematográficos (Hayter, 2003; Tse, 2006)

La transposición de la novela gráfica *Watchmen* (1987) al cine representó un gran reto para creadores y productores desde la concepción del proyecto. Inmediatamente después de su publicación en 1986, Lawrence Gordon (*Depredador*, 1987; *Duro de matar*, 1988) y Joel Silver (*Arma mortal*, 1987; *Duro de matar*, 1988; *Matrix*, 1999) plantearon la posibilidad de llevar a cabo la adaptación del cómic a la pantalla grande bajo el sello de los estudios *20th Century Fox*,

para lo cual buscaron la participación de Alan Moore en la escritura del guion de la película, sin embargo, este se negó rotundamente a aceptar la propuesta. Ante la negativa, los ejecutivos contrataron a Sam Hamm (*Los lobos no lloran*, 1983) para desarrollar el libreto.

El proyecto fue vendido por *Fox* a *Largo International*, pero la empresa se desmanteló poco tiempo después y los productores llevaron el material a *Warner Bros.*, donde Terry Gilliam (*Brazil*, 1985) fue designado como director del filme. Gilliam no estaba conforme con el manejo de los personajes en el libreto de Hamm, por lo que contrató a Charles Mckeown (*Brazil*, 1985) para reescribirlo, pero su desacuerdo con respecto del presupuesto otorgado por la productora y su certeza acerca de la infilmabilidad de la novela gráfica le llevaron a abandonar el proyecto.

Posteriormente, en 2001, Gordon y Lloyd Levin, en coordinación con *Universal Pictures*, contrataron a David Hayter para escribir y dirigir la versión cinematográfica de *Watchmen*. El libreto quedó listo a mediados de 2003, aunque las diferencias creativas entre los ejecutivos, los productores y el escritor obligaron a estos últimos a guardar el proyecto por unos meses. Ya en 2004, se anunció que *Paramount Pictures* produciría la película bajo la dirección de Darren Aronofsky (*Réquiem por un sueño*, 2000), quien abandonó el proyecto casi de inmediato para dirigir *La fuente de la vida* (2006) y fue sustituido por Paul Greengrass (*La supremacía Bourne*, 2004).

Pese a que la película ya había empezado a rodarse, algunos movimientos administrativos en *Paramount* y la reducción en el presupuesto del proyecto llevaron a la productora a ponerlo en venta nuevamente. No fue sino hasta 2005 que Gordon y Levin llegaron a un acuerdo con *Warner Bros.* y que se anunció que el proyecto sería realizado ahí, aunque sin la dirección de Paul Greengrass ni el guion de Hayter, pues fueron Zack Snyder y Alex Tse los designados para dirigir la cinta y escribir el libreto. El guion de Tse retoma varios elementos de las versiones previas realizadas por Hayter, por lo cual se acredita a ambos en la versión final que consta de 122 páginas.

David Hayter

David Hayter inició su carrera como actor de voz en 1979 y no fue hasta el año 2000 que incursionó como guionista con el libreto de la película *X-men* (2000). A partir de ese momento, tuvieron que pasar nueve años más para que lograra cristalizar el proyecto fílmico de *Watchmen*, esto lo explica en la entrevista realizada por Al Horner en el capítulo “*Watchmen* with David

Hayter” (julio de 2020) del podcast *Script Apart*, un programa especializado en guionismo. En las sesiones se conversa con guionistas de películas que han impactado a la audiencia, para compartir los detalles de sus primeros borradores y del proceso a través del cual dichos textos se convirtieron en los filmes que vemos en pantalla.

En dicha emisión, Hayter expone su experiencia como lector de *Watchmen*, desde su primera publicación como cómic seriado, hasta su participación en la versión cinematográfica que se produjo veintitrés años después. El escritor narra que fue a través de uno de sus amigos más cercanos de Toronto, con quien comparte la afición por coleccionar cómics, que tuvo contacto con los primeros números de *Watchmen*. Ambos dieron seguimiento a las entregas mensuales aun cuando el lanzamiento del último capítulo se demoró, lo cual incrementó su expectativa por conocer el desenlace de los personajes. No obstante, fue hasta que Hayter leyó la novela gráfica, mientras producía su primera película en 1997, que notó su potencial cinematográfico, especialmente al leer el fragmento en el cual Rorschach se enfrenta a los reos de la penitenciaría y les dice “yo no estoy encerrado aquí con ustedes, ustedes están encerrados conmigo”.

Poco tiempo después, tras terminar el primer guion para *X-men* (2000), Hayter eligió la adaptación de *Watchmen* como su siguiente proyecto, pero al ponerlo en marcha, se encontró con diversas dificultades, una de ellas fue la adaptación de la compleja estructura narrativa de la obra a un medio distinto, puesto que el equipo de producción tenía que pensar en la mejor manera de condensar los elementos narrativos de la novela gráfica en una cinta de dos horas y media. Este reto llevó a Terry Gilliam a abandonar el proyecto, sin embargo, Hayter continuó con la escritura del primer borrador del guion e intentó colocar todo aquello que le parecía fascinante sobre el trabajo de Alan Moore, sin perder de vista, según sus palabras, cada gran línea y cada gran momento de la historia, guiado por “el amor al material”.

Otra problemática se hizo presente al intentar convencer a las casas productoras de invertir dinero en una historia intelectualmente profunda, oscura y violenta, pues en la incertidumbre por saber si el público entendería una trama tan compleja, los ejecutivos buscaron sintetizar la historia y dirigir el punto de vista hacia un solo personaje. En este contexto, todo el trabajo creativo de Hayter, según afirma, se enfocó en “proteger la integridad [del texto] de los bien intencionados pero nerviosos ejecutivos que no pensaban que pudiera funcionar en su forma natural o que pensaban que había demasiados personajes y que podíamos prescindir de ellos”

(08:01-08:21). Además, el guionista explica que *Watchmen* es “como un reloj que solo funciona si tienes todas las piezas trabajando en tándem” (08:41-08:46), premisa bajo la cual defendió el proyecto durante ocho años hasta su consolidación.

Irónicamente, el primer contrato de Hayter con la productora *Universal Studios* para llevar a cabo la adaptación de *Watchmen* fue firmado el 10 de septiembre de 2001, un día antes del atentado contra las Torres Gemelas en Nueva York. Dicho evento fue uno de los factores que más afectaron el desarrollo del proyecto debido a que en el guion se contemplaba la filmación de un final apegado a la novela gráfica en el cual se mostrarían edificios desbordados de cadáveres. Dadas las condiciones sociales y políticas del país, así como la terrorífica coincidencia de la trama de *Watchmen* con los eventos más trascendentales de dicho momento histórico, el proyecto fue rechazado una y otra vez hasta que, en 2005, los ejecutivos de *Warner Bros.* decidieron correr el riesgo y echar a andar el rodaje bajo la dirección de Zack Snyder, quien ya tenía como antecedente la adaptación de la novela gráfica *300* (1998) de Frank Miller.

Sin embargo, antes de llegar a *Warner*, *Paramount* tomó en cuenta varios perfiles para hacerse cargo de la filmación, entre ellos el de Paul Greengrass, cuya propuesta difiere de la de Zack Snyder en estilo, pero principalmente en la temporalidad de la historia, puesto que en la primera los eventos se ubican en la realidad de 2006, mientras que en la segunda se contextualizan dentro del periodo de la Guerra Fría, al igual que en la novela gráfica. La decisión de Greengrass se debió a que temía que al situar el relato en 1985 fuera más difícil entender la época y la historia debido a que las condiciones del mundo habían cambiado desde entonces, por lo cual le pareció más pertinente retratar el conflicto bélico entre Estados Unidos e Irak para contextualizar la narración.

Por su parte, Hayter destacó la necesidad de mantener la Guerra de Vietnam y la victoria de Estados Unidos facilitada por Dr. Manhattan como eje de la historia, debido a que estos acontecimientos son la clave de la transformación de Norteamérica dentro de la trama y el cambio más significativo con respecto de los hechos reales, es decir, de la derrota del ejército estadounidense. Entonces, ambos creadores acordaron mantener el conflicto bélico de Vietnam, pero sin Richard Nixon, con Ronald Reagan en la Presidencia por seis periodos, pero estos acuerdos no bastaron para sostener la viabilidad del proyecto, pues la reducción del presupuesto y los cambios administrativos en *Paramount* derivaron nuevamente en su cancelación.

Finalmente, la propuesta fue llevada nuevamente a *Warner Bros.* donde Zack Snyder fue designado como director y Alex Tse como guionista. Entre los cambios más destacables con respecto del guion de Greengrass está el retorno del relato al contexto original, en 1985, decisión que fue defendida por Hayter debido a que, al crecer como adolescente de los años ochenta, vivió con la estresante expectativa de un posible apocalipsis nuclear, generada por los pronósticos catastrofistas que los medios de comunicación divulgaron. Dicha experiencia le ayudó a entender que el retrato de la tensión de la Guerra Fría era trascendental para la interpretación de la obra. El guion final combinó varios elementos planteados por Hayter con la perspectiva de Alex Tse, por lo cual ambos comparten el crédito.

Alex Tse

Alex Tse arrancó su carrera como guionista en *Warner Bros.* con algunos trabajos por los cuales no recibió crédito alguno, pero mientras trabajaba en el libreto para la cinta *Sucker Free City* (2004) de Spike Lee, fue elegido por la productora y por Zack Snyder para desarrollar la última versión del guion para *Watchmen* (2009), lo cual lo colocó por primera vez en la escena cinematográfica. En entrevista para *Fault Magazine* (2009), Tse cuenta que, al enterarse sobre la adquisición de los derechos para realizar la adaptación de la novela gráfica por parte de *Warner*, hizo lo posible por ser considerado para formar parte de la producción.

El escritor presentó un proyecto de quince páginas en el cual describe escena por escena su plan de rodaje para la cinta. Entonces, la competencia por el rol de guionista se redujo a David Hayter y Tse, aunque la productora y los creativos finalmente apostaron por la visión de este último para llevarla a la pantalla grande. Con respecto de dicho proceso, Tse afirma que su trabajo fue más arduo, debido a que los años de experiencia de Hayter le daban ventaja para el desarrollo de proyectos de este tipo.

Por otro lado, Tse asegura que la relevancia de la opinión de los creadores en la adaptación varía según la popularidad de la obra, puesto que la transformación de trabajos menos reconocidos suele tener mayor aceptación de su parte. En contraste, durante el desarrollo de la versión cinematográfica de *Watchmen*, que es una obra consagrada, tuvieron que lidiar con la aprobación de Dave Gibbons, quien además participó en la producción de manera activa, compartió algunos paneles inéditos dibujados para la novela gráfica que no fueron incluidos en la edición y revisó cada versión del guion; así como con la imposibilidad de satisfacer las

expectativas de Alan Moore, quien se había declarado en contra de cualquier adaptación de sus textos.

El guionista destaca que el mayor reto de la producción fue no comprometer la historia de *Watchmen* al tiempo que intentaban hacerla comprensible para una audiencia más amplia, dado que había que presentar superhéroes, con los que el público estaba poco familiarizado, dentro de una trama compleja. En este contexto, cuando se cuestiona a Tse sobre la imposibilidad de adaptar fielmente la novela gráfica, el escritor explica que llevar a la pantalla cada una de sus viñetas resulta un trabajo imposible, sin embargo, afirma que:

[...] si se habla de narrar la historia central y mantener la consistencia de los personajes, entonces diría que no. No creo que la historia central de *Watchmen* fuera imposible de filmar. No creo para nada eso, y sé que Zack no lo cree. Y el primer escritor del proyecto, David Hayter, cuando lo plasmó, literalmente tomó todo de la novela gráfica y lo colocó en el guion, y no fue tan largo como pensó que iba a ser. Ahí fue cuando dijo, “Hey, esto puede hacerse”. Si estas narrando la historia de los Minutemen, o de Rorschach, Comedian, Adrian, entonces es totalmente posible hacerlo (2).

Por otro lado, Tse destaca la importancia de contemplar la perspectiva de la obra precedente, la forma en la que es vista, pero también la forma en la cual el público se vincula sensitivamente con ella. Entonces, afirma que uno de los principios a contemplar en el desarrollo de películas de superhéroes es que “si no está roto, no lo arregles”, puesto que no tiene sentido modificar una narración gráfica con potencial cinematográfico de origen en su traslado a la pantalla. Además, expone que cuando se trabaja con un texto con una gran comunidad de fanáticos es necesario identificar la esencia de la historia y defenderla, todas las ideas que pueden surgir durante la producción de este tipo de proyectos, aunque sean buenas, deben observarse en función de la esencia del trabajo precedente pues cuenta con características específicas que abonan a su popularidad, por lo que “debes acercarte [al texto] como fan”.

Otra de las consideraciones a tomar en cuenta para una buena adaptación es el presupuesto con el cual cuenta el proyecto, pues las productoras no invierten más solo porque se trata de un trabajo enfocado en satisfacer la exigencia del público de una obra destacada. En este contexto, se debe asumir que la adaptación de un cómic de superhéroes no solo requiere pensar como fan, sino también contemplar aquellas partes del texto que podrían conectar con una

audiencia más amplia, aun cuando no esté familiarizada del todo con la obra o con el mundo de la narrativa gráfica.

Con respecto de la edición, deben revisarse la coherencia y la continuidad de la historia, evitar escenas repetitivas, cuidar que cada secuencia mantenga el seguimiento de los personajes y de su evolución para que el relato pueda comprenderse. En este sentido, durante la producción en el cine se aprende a economizar en los detalles, puesto que la narrativa exige que todos los elementos la empujen hacia adelante³⁴ y esto conlleva la transformación de ciertos eventos de la trama que no debe perder de vista la intención de que la audiencia se vaya con el mismo sentimiento con el que pudo irse tras leer el material precedente.

Otro tema importante destacado por Tse es que la industria cinematográfica en Hollywood trata las obras como productos más que como arte, por lo que las configuraciones de cada película responden a las características del comercio. En *Watchmen*, esto se hizo evidente durante la producción puesto que, como dice el guionista, no hubo ningún fanático real de la novela gráfica en el equipo, lo cual dio pie a cuestionamientos y exigencias para transformar la historia en algo totalmente distinto a su esencia, como cuando quisieron hacer una película más parecida a *La Liga de la Justicia* o que le atribuyeran a Silk Spectre algún superpoder.

En cuanto al impacto de la novela gráfica en el rodaje, Tse afirma que en algunos casos Snyder utilizó los paneles como *storyboard* para construir escenarios, escenas, y secuencias. Él, por otro lado, utilizó algunas frases de los textos insertos en la novela gráfica para dar sentido a ciertos segmentos del filme, pero también se enfocó en explotar otros elementos de la narración como “Los relatos del Navío Negro”, historia en la cual decidió profundizar debido a su origen en *La ópera de los tres centavos* de Brecht, texto con el que abonó reflexividad a los fragmentos animados del filme.

Finalmente, en la conferencia “From Sucker Free City to Watchmen: An Afternoon with Screenwriter Alex Tse” en el marco del *27th SF International Asian American Film Festival* (2009), el guionista expone que el primer borrador del guion para la película *Watchmen* requirió de una reescritura de un año y medio o dos, tiempo durante el cual compaginó su perspectiva con la que plasmó David Hayter en su último escrito. Ya en el segundo borrador de Tse, Snyder

³⁴ Esta característica del cine es discutida por la autora de esta tesis en el artículo “La transposición en *Watchmen*” (2020), en el cual se habla de las *transformaciones prospectivas* que se derivan de la necesidad de traer al aquí y el ahora de la pantalla, sucesos que en la novela gráfica se presentan como concluidos. Más adelante se profundizará en dicha investigación.

solicitó devolver la historia a 1985 y dicho guion fue utilizado como material de trabajo para el resto del rodaje, lo cual implicó algunas variaciones con respecto del documento y la inserción de algunas escenas que no estaban contempladas.

1.3.3. *Watchmen* (Snyder, 2009)

La versión cinematográfica surge en la nueva ola de adaptaciones cinematográficas de cómics de superhéroes que dio inicio con el lanzamiento de historias juveniles como *Spiderman* (2002) y *Los Cuatro Fantásticos* (2004). Enseguida, como un recorrido paralelo al de los cómics, sobrevino un giro en las historias dentro del cine, cambio que fue desencadenado por el lanzamiento de *Batman inicia* (2005) de Christopher Nolan y *Sin City* (2005), bajo la dirección de Frank Miller, Quentin Tarantino y Robert Rodríguez. El fenómeno continuó con *Batman: el caballero de la noche* (2008), también de Nolan, y *Watchmen* (2009) de Zack Snyder, pero, pese a la apuesta por mover “la nostalgia de los mayores” y aun con el apoyo gráfico de Dave Gibbons en la fotografía de la película, el filme de Snyder formó una opinión dividida pues mientras para algunos críticos el nuevo tratamiento de las historias de superhéroes resultó interesante, para otros la lectura se tornó demasiado compleja.

El mayor impacto de la cinta se dio a finales de 2009, cuando sale a la venta la edición con corte del director en la cual se agrega casi una hora de contenido complementario a la versión presentada en cines. En esta presentación se incluyen fragmentos importantes de la novela gráfica, entre ellos, el asesinato de Hollis Mason, algunos discursos y diálogos ficticios del presidente Nixon, narraciones de Rorschach, las conversaciones entre Bernard y Bernie, así como las secuencias animadas del cómic de “Los relatos del Navío Negro”, que se incrustan entre las del filme sin recurrir a elementos interactivos como bocadillos superpuestos en los fotogramas. En algunas transiciones, la cámara se acerca a una página de la historieta mientras Bernie la lee para adentrar al espectador en el relato del *Navío Negro*. Además, se anexa como material extra un programa de televisión ficticio llamado “The Culpeper Minute”, que hace referencia al programa *60 minutos*, en el cual Mason es entrevistado acerca de su vida, de su trayectoria y de la de sus compañeros. Además, se menciona y se muestran ejemplares del libro “Bajo la máscara”, escrito por él.

La postura de Alan Moore, como se mencionó anteriormente, siempre fue mantenerse al margen de cualquier proyecto relacionado con su creación, tanto en la producción como en la

lectura, por lo que no hay una perspectiva de su parte al respecto. En contraste, Dave Gibbons decidió participar activamente en el proyecto y es posible rastrear su testimonio como parte del equipo de producción en el contenido integrado en la edición con corte del director. Más adelante se retomarán algunas de sus ideas.

Zack Snyder

Zack Snyder se ha desempeñado como director de cine, productor, guionista y director de fotografía, pero su debut en la industria se dio con la dirección de la cinta *Dawn of the Dead* (2004), escrita por James Gunn y basada en la cinta homónima realizada por George A. Romero en 1978. Su primer éxito taquillero fue la película *300* (2006), cuya base es la miniserie de cómics con el mismo nombre escrita por Frank Miller y publicada por *Dark Horse Comics* en 1988. Esta cinta sentó un precedente para las posteriores adaptaciones cinematográficas de cómics debido a que su estilo único logró retratar exitosamente algunos recursos de la narrativa gráfica para enfatizar algunas acciones de los personajes dentro de las cintas.

Al final, tanto su hazaña en ventas como su innovadora forma de narrar cinematográficamente los cómics le permitieron pasar los filtros para convertirse en el director encargado de trasladar la novela gráfica *Watchmen* (1987) al cine. Por su parte, según Peter Apero, en el libro *Watchmen. The Art of the Film* (2009), él propuso respetar lo más posible el estilo visual del cómic y manejarlo como un texto sagrado debido a que en él era posible encontrar todas las referencias necesarias para el traslado. Este apego puede observarse principalmente en la paleta de colores empleada en el filme y en la configuración detallada y de alto nivel visual de los encuadres, la cual facilitó a Snyder esconder *easter eggs*³⁵ para que fueran localizados por los espectadores en cada visualización³⁶.

No obstante, en la edición con corte del director integra otros elementos como la versión animada de “Los relatos del Navío Negro”, un programa ficticio llamado “The Culpeper Minute” en el cual se entrevista a Hollis Mason acerca de su trayectoria y de lo recopilado en el libro

³⁵ Los *easter eggs*, según el *Cambridge Dictionary* (2023), son “sorpresas escondidas o características extra incluidas en contenidos como juegos de computadora, software o filmes, para que la persona que los usa o los ve las encuentre y lo disfrute”. Entonces, el uso de estos elementos busca generar en el lector una respuesta emotiva, al retar sus aptitudes intelectuales, y, por lo tanto, generar un vínculo afectivo más fuerte.

³⁶ Esta configuración cifrada de la película, según Alex McDowell, el productor de diseño de la cinta es “necesario ver el filme cinco, seis, siete u ocho veces para llegar a lo más profundo [de la novela gráfica]” (McDowell en Apero, 2009, 28).

“Bajo la máscara” acerca de su origen y de sus experiencias como superhéroe, así como otros mini documentales en los que se discute acerca de la importancia histórica y cultural del cómic en el momento de su producción, de la manera en que se aborda el tema de los superhéroes que se desenvuelven en un “mundo real” parecido al nuestro.

Capítulo 2. Hacia una perspectiva de la transposición como lectura: el *lector-transpositor*

La naturaleza intermedial de la transposición exige para su estudio una propuesta teórica flexible que permita observar, describir y analizar integralmente los procedimientos que se ponen en marcha durante el cruce entre fronteras mediales, es decir, cuando se lleva una narrativa de un medio a otro. Dado que dicho proceso involucra la presencia de medios con características distintas, es necesario recurrir a la multidisciplinariedad en busca de las herramientas de análisis más pertinentes para el estudio de cada caso.

Esta perspectiva intermedial, que trasciende las teorías literarias, también permite reconocer que la narrativa puede trasladarse de un medio a otro sin perder su esencia, al tiempo que se transforma en función de las características del medio de llegada. No obstante, esta transformación requiere de una lectura especializada del texto precedente para identificar los elementos con mayor potencial para producir el texto transpuesto, sin perder de vista las características del medio de llegada como soporte tecnológico, los protocolos sociales y culturales asociados a este, así como las costumbres y los ritos vinculados con el modo de su consumo.

Para sistematizar su análisis este proceso se divide en dos momentos: la recepción del texto precedente y la producción dirigida del texto transpuesto, sin embargo, cada uno de estos procedimientos involucra una serie de estrategias que añaden complejidad al traslado. Además, existen algunos factores externos al relato, así como ciertas condiciones que afectan la transformación del texto. Tanto unos como otros requieren de una revisión profunda sobre sus implicaciones, por lo cual se les dedicará un espacio propio en este capítulo.

A manera de preámbulo, en el segmento titulado “Sobre la transposición como recepción-producción dirigida”, se expone la necesidad de abordar la transposición como lectura y esta, a su vez, como recepción, puesto que, como se evidenció anteriormente, la transformación del texto previo responde no solo a los requerimientos narrativos del medio de llegada, sino también a la interpretación y la experiencia de quien lee y transpone. Es desde este marco que se revisan las teorías que darán forma al modelo de *lector-transpositor* que será utilizado en el análisis de la transposición de la novela gráfica *Watchmen* a su versión cinematográfica.

En el apartado “El problema de la lectura en la transposición” se revisan las particularidades de la lectura desde diferentes perspectivas teóricas. En primer lugar, como una actividad convencional que cambia según las características del soporte involucrado, en este caso,

se puntualiza en la lectura del cómic, del guion cinematográfico y del filme. Luego, se aborda la experiencia del lector que interactúa con textos más complejos como el artístico que requiere de mayor contemplación y reflexión para el trabajo interpretativo. El segmento cierra con la revisión de las características de la lectura cuando se lleva a cabo con el objetivo de trasladar un texto de un medio hacia otro distinto, esto con la intención de caracterizar el proceso como una actividad compleja y especializada.

El segundo momento del proceso transpositivo es la producción de un texto nuevo en un medio distinto. El objeto de esta tesis es analizar el paso de la novela gráfica al cine, por lo que en el apartado “La producción cinematográfica” se describen los procedimientos involucrados en dicha actividad con el objetivo de reconocer las aptitudes y el conocimiento que requieren los agentes de la transposición para trasladar el texto previo de la manera más pertinente. Esta revisión sentará las bases para construir el modelo de análisis del *lector-transpositor* sin perder de vista la complejidad que la producción fílmica añade, primero a la lectura del texto precedente y después a la realización del texto transpuesto.

Como ya se ha mencionado, la transposición de un texto no solo se ve afectada por los aspectos narrativos de su soporte o por los del soporte de llegada, sino por otros elementos que se relacionan con la producción del texto. Entonces, el apartado “Elementos extratextuales” está dedicado a la revisión de factores que repercuten en la reconfiguración del texto previo y que no necesariamente están relacionados con los recursos de los que dispone cada medio para contar historias, sino con la perspectiva a partir de la cual se cuentan, es decir, con su discurso. Este se configura en función de las prácticas de la industria, de los avances tecnológicos y de los modos de consumo, lo cual afecta directamente la toma de decisiones y al proceso creativo del texto transpuesto.

Dado que la transposición se aborda como un tipo de lectura, en el apartado “Condiciones de éxito de la transposición” se describen, con base en la teoría de la recepción de Iser, las condiciones a partir de las cuales es posible saber si el proceso transpositivo se lleva a cabo de manera exitosa. De manera que también se explica de qué manera el *repertorio* o conocimiento previo sobre el texto, los *procedimientos* empleados para su traslado y la *disponibilidad* del lector para trasladarlo serán utilizados como herramientas para analizar la transposición de la novela gráfica a su versión cinematográfica.

En el apartado “Metodología” se describen los pasos a seguir y los elementos a tomar en cuenta para analizar el traslado de la novela gráfica al cine, es decir, se define la estructura del modelo de análisis del *lector-transpositor* a partir de la cual se abordará el objeto de esta tesis. Finalmente, ya establecidas las bases teóricas, en el apartado “Herramientas de análisis” se exponen las que serán utilizadas para describir e interpretar el proceso transpositivo y que provienen de campos diversos como los estudios intermediales, la teoría de la transposición, la narratología gráfica y la cinematográfica, el estudio del guion y los estudios culturales. Esta multidisciplinariedad, como se mencionó anteriormente, responde a las particularidades de los medios y de los textos involucrados, ya que estas afectan tanto la lectura del texto precedente como la producción del texto transpuesto. Lo anterior sentará las bases para el análisis del proceso transpositivo como lectura en el traslado de la novela gráfica *Watchmen* (1987) a su versión cinematográfica.

2.1. Sobre la transposición como recepción-producción dirigida

La necesidad de observar la transposición como recepción se plantea en las conclusiones de la tesis “La transposición en *Watchmen*” (2019), presentada por la autora de este texto para obtener el grado de Maestría, en la cual se analiza la manera en que se reconfiguran los fragmentos del texto con un formato distinto al del cómic al pasar de la novela gráfica al filme. Como resultado de este contraste fue posible observar que los cambios no solo responden a las exigencias narrativas del cine, sino también a diversos factores que afectan el contexto de producción del texto transpuesto. Aunque el tiempo programado para dicha tesis no permitió profundizar en el tema, sí se planteó la posibilidad de observarlo desde la teoría de la recepción de Wolfgang Iser debido a que ofrece un modelo para entender la manera en que aspectos como el conocimiento previo del texto, los procedimientos y la disposición del lector afectan la lectura.

La propuesta fue retomada en el protocolo que antecede la presente tesis para establecer el punto de partida de la investigación, sin embargo, la reflexión acerca de la lectura puso de relieve que esta actividad, como se explicará en el presente capítulo, no se limita a la interacción del lector con el soporte expresivo, sino que implica una experiencia compleja que involucra la activación del conocimiento previo de quien lee acerca del mismo texto, acerca de otros textos similares o relacionados, acerca de su entorno inmediato y acerca del contexto sociohistórico de la lectura. Todo esto, al final, dirige su interpretación.

El proceso adquiere mayor complejidad al observarlo como parte de la transposición ya que lo interpretado da como resultado un texto nuevo con recursos expresivos distintos a los de origen y en un contexto distinto al de su producción. Además, esta labor no es desempeñada por un lector convencional, ya que quien transpone parte de su lectura del texto previo para identificar los elementos con mayor potencial para ser trasladados, para determinar sus transformaciones en función de las herramientas disponibles en el nuevo medio, así como para producir el nuevo texto tomando en cuenta las características de la dinámica social. Estas actividades requieren de experiencia para interactuar con el texto en el medio de partida y para producir uno distinto en el de llegada. En este orden de ideas, la transposición se considera un tipo de lectura especializada cuyo objetivo es trasladar un texto de un medio a otro de la manera más pertinente.

Entonces, para analizar la transposición como lectura esta tesis pone a prueba un modelo de análisis del *lector-transpositor*, término utilizado en la ponencia “El lector-transpositor: propuesta teórico-metodológica para el estudio de la transposición” (2022), presentada en colaboración con Jaime Villarreal, para denominar “tanto a la actividad como a los agentes de una lectura-recepción realizada con una finalidad productiva: la generación de un nuevo texto basado en uno anterior y diferente en sus características mediales y semióticas” (3). Esta propuesta teórico-metodológica destaca la importancia de la lectura en las fusiones e hibridaciones mediáticas que caracterizan la cultura contemporánea e identifica esta actividad lectora como un fenómeno que puede abordarse desde la transmedialidad.

Una aplicación preliminar de dicho modelo en el análisis de la transposición de la novela gráfica *Watchmen* (1987) a su versión cinematográfica evidencia que, en este caso, el *lector-transpositor* debe estar familiarizado con la lectura del cómic y con la producción cinematográfica para transformar el texto previo de la manera más pertinente. No obstante, las estrategias narrativas de la novela gráfica en cuestión, como los relatos paralelos, los textos con formatos distintos al del cómic insertados al final de cada capítulo y las referencias a otros textos externos, exigen un tipo de lectura más esmerada para su interpretación.

Este tipo de lectura más contemplativa ha sido abordada por teóricos como Viktor Shklovski (1970), quien expone la forma en que el arte convierte los objetos en algo extraño para la mirada del lector, lo cual dificulta su percepción. Dicha dificultad, sin embargo, no limita la experiencia de lectura, sino que la enriquece al tiempo que facilita la vinculación afectiva entre el

lector y el texto, la cual no solo depende del extrañamiento de los objetos sino también del conocimiento previo que este active en el participante durante la lectura. Pero, en la transposición, el lector no solo involucra sus emociones sino también sus habilidades especializadas para llevar a cabo el proceso, lo cual añade mayor complejidad tanto a la actividad como a su estudio.

Además de lo mencionado anteriormente, en la lectura transpositiva hay que tomar en cuenta los factores que rodean la producción del texto previo y del texto transpuesto ya que, en el caso de *Watchmen*, hay una diferencia de 22 años entre la publicación de la novela gráfica y el lanzamiento del filme, lo cual implica un cambio en los modos de percepción o el *sensorio* (Benjamin) de los lectores, especialmente del lector que transpone, como resultado de los avances tecnológicos. Además, este lector especializado forma parte de *industrias culturales* (Hesmondhalgh) que se encargan de producir y de distribuir textos, dinámica que, en términos de transposición, incide en los cambios que darán forma al texto transpuesto, lo cual hay que tomar en cuenta en el análisis.

En el presente apartado se da un seguimiento teórico de la lectura, tomando en cuenta la recapitulación anterior, con el objetivo de construir un modelo de análisis de la actividad como parte del proceso transpositivo. Particularmente, en el caso de la novela gráfica y del filme, objetos de estudio de esta tesis, existe un paradigma similar al que coloca la literatura sobre la cinematografía por prejuicios relacionados con el tipo de experiencia que ofrece cada texto en función de sus recursos expresivos y de su formato. En este caso, la narrativa gráfica se ha colocado sobre la fílmica cuando se habla de las transposiciones entre estos medios, lo cual dificulta abordar la complejidad del fenómeno.

Dejando atrás dicho paradigma, hay que tomar en cuenta que la dimensión medial de los textos involucrados requiere un abordaje más abarcador. Por lo tanto, en “El problema de la lectura en la transposición” se expone brevemente el enfoque transmedial a partir del cual se observará cada elemento de la lectura transpositiva. Este marco permite reconocer la lectura como una actividad que puede llevarse a cabo de diferentes formas en diferentes formatos según la configuración de sus recursos expresivos y no solo cuando un lector entra en contacto con un texto escrito, lo cual coloca a los medios en igualdad de condiciones para ser estudiados sin el prejuicio de una supuesta relación jerárquica entre estos.

En este mismo orden de ideas y con el objetivo de reconocer las características que configuran la lectura convencional de los textos involucrados en el proceso que atañe a esta tesis, en el segmento “Elementos textuales para una lectura convencional del cómic, del guion y del filme” se describen los aspectos textuales que conforman la narrativa en las historietas, en los guiones cinematográficos y en las películas para identificar de qué manera su configuración afecta la forma en que los lectores entran en contacto con los textos. Sin embargo, como se mencionó anteriormente, la lectura no solo implica reconocer y unir palabras, viñetas e imágenes, sino que abarca la interacción de otros factores que constituyen “La experiencia del lector”, en la cual se profundiza en el segmento con el mismo nombre.

A manera de cierre, en “Lectura para la transposición: el *lector-transpositor*” se reflexiona acerca de las características de la lectura convencional y de la experiencia del lector que convergen en la lectura transpositiva y cómo esta interacción da como resultado una interpretación que servirá de punto de partida para la producción del texto transpuesto. Esta revisión tiene como objetivo fundamental y construir un modelo de análisis *lector-transpositor* para el análisis de la lectura-producción dirigida en el paso de la novela gráfica *Watchmen* (1987) a su versión cinematográfica.

2.1.1. El problema de la lectura en la transposición

Cuando se habla de lectura regularmente se piensa en la actividad que se pone en marcha cuando el lector entra en contacto con un texto escrito, pero como se explicará más adelante, la lectura es un proceso de percepción que no solo involucra a la palabra escrita, pues los textos se configuran de distintas formas según los recursos con los que cuente el soporte expresivo en el cual surgen. No obstante, la actividad lectora no se limita tampoco a la percepción pues, para interpretar, el lector recurre al conocimiento previo acerca del texto y de su contenido, el cual también ha sido configurado en función de las características de su medio de origen.

Esta dimensión medial también es de gran relevancia en el estudio de la lectura transpositiva, pues tanto el funcionamiento del medio de partida como el del medio de llegada afectan la manera en que el texto previo se transformará en el texto transpuesto. Por lo tanto, en la presente tesis se observa el paso de la novela gráfica al cine como un tipo de *lectura*

*transmedial*³⁷ que exige cierta especialización del lector para entrar en contacto con el cómic y para producir un filme tomando en cuenta los protocolos sociales y culturales vinculados con los soportes expresivos, así como las costumbres y los ritos relacionados con el modo de consumo de los textos, lo cual plantea un reto mayor.

Las particularidades de dicho fenómeno son especialmente observables en la transposición de la novela gráfica *Watchmen* (1987) al cine, ya que, desde su lanzamiento, el texto previo fue reconocido como una obra artística destacada que dio origen a una arraigada comunidad de fanáticos. De manera que la película no solo se enfrentó a la crítica especializada en el arte sino también a los seguidores del cómic que buscaban, como sucede en muchos casos, revivir la experiencia de la narrativa gráfica en la imagen cinemática del filme. Sin embargo, el traslado de una historia de un medio a otro cambia la forma en que los lectores entran en contacto con esta y transforman su experiencia, fenómeno que dio como resultado opiniones encontradas con respecto de la transposición.

Lo anterior pone de relieve el papel de las comunidades de fanáticos o fandoms no solo como espectadores, sino como integrantes de una cultura participativa donde interactúan socialmente y colaboran en la producción cultural. Particularmente en el caso que atañe a esta tesis, los fanáticos, además de tomar un rol crítico a la par de la prensa para revisar las transformaciones de la novela gráfica, participaron de cierta forma en la producción del filme a través de la mirada de David Hayter, quien se ha declarado fanático de *Watchmen* desde antes de iniciar su carrera fílmica y mucho más durante su búsqueda por llevar el cómic al cine.

No obstante, para comprender la manera en la que el cambio de soporte afecta la experiencia de los lectores se requiere reconocer las características expresivas involucradas en el proceso. Por ejemplo, la lectura del cómic es una actividad principalmente introspectiva en la cual el lector se encarga de dar seguimiento a la narrativa o detenerse a voluntad, mientras que la proyección del filme sumerge al lector en una experiencia colectiva en la cual sigue la narración a un ritmo predeterminado independientemente de su disponibilidad. En esta tesis, además, se

³⁷ Este fenómeno puede revisarse a la luz de la revolución digital contemporánea desde la propuesta de Francisco Albarello, en el libro *Lectura transmedia. Leer, escribir, conversar en el ecosistema de las pantallas* (2019), sin embargo, su estudio se enfoca en caracterizar la lectura convencional que se lleva a cabo en el ecosistema de pantallas actual conformado por diversos medios. En contraste, esta tesis estudia un tipo de lectura más especializada, por lo cual el término de Albarello se retoma de manera meramente descriptiva y no metodológica.

contempla la expectación del formato casero pues, luego de su paso por el cine, la película fue lanzada en Blu-Ray dando paso a una nueva experiencia de lectura.

Ahora, con respecto de la configuración de los textos, en la novela gráfica convergen dos relatos cuyas viñetas se intercalan para dar un significado conjunto, además, se agregan escritos en diferentes formatos y referencias contextuales que aportan datos importantes para la interpretación del texto. En la versión fílmica desarrollada para salas de cine se narra la historia de manera lineal, se juega con la temporalidad a través de *flashbacks* y se enriquece el relato con referencias contextuales que arrojan pistas acerca del momento histórico retratado en cada escena, así como con música que, además de remitir a una época, abona pistas sobre los acontecimientos narrados. En la edición para Blu-Ray, se agregan a la película proyectada en cines algunas secuencias cortadas, la animación del relato alterno que aparece en la novela gráfica y la representación de uno de los textos a manera de documental. Cada texto cuenta con una complejidad narrativa propia tomando en cuenta la cantidad de información que debe decodificarse y los recursos expresivos de cada soporte, lo cual afecta también la lectura.

Desde otra perspectiva, la interacción entre medios implica la posibilidad de que uno actualice las características de otro. Particularmente en la transposición, el medio de llegada suele hacer referencia a ciertos elementos del medio de origen para enriquecer la experiencia de lectura, por ejemplo, en el paso del cómic al cine, los avances tecnológicos han permitido congelar las acciones de los personajes o mostrar la rapidez de sus movimientos al capturar el rastro de su cuerpo, haciendo referencia a las viñetas y a los trazos de la narrativa gráfica. En este sentido, el estudio de la lectura transpositiva requiere pensar en cómo se configuran los modos de lectura de la novela gráfica y del cine, y cómo cada una de estas configuraciones afectan la recepción y el traslado del texto.

Tomando en cuenta dicho objetivo, en “Elementos textuales para una lectura convencional del cómic, del guion y del filme”, que abre el presente segmento de la tesis, se describen los lenguajes expresivos de los textos involucrados para reconocer la manera en que sus elementos configuran sus formas de lectura. Sin embargo, como se mencionó anteriormente, la experiencia del lector es una actividad compleja que no solo responde a estructuras formales sino también a factores que trascienden el texto y que complejizan su recepción. Por lo tanto, en “La experiencia del lector” se recopilan algunas perspectivas teóricas que observan la manera en que el lector se acerca al texto, así como los factores que inciden en la actividad más allá del

soporte expresivo. La revisión realizada en los dos segmentos antes mencionados da como resultado “Lectura para la transposición: el *lector-transpositor*”, espacio en el cual se propone una perspectiva para observar el proceso transpositivo como una actividad especializada que involucra tanto aquellos elementos textuales que configuran la lectura convencional del cómic, del guion cinematográfico y el cine como los aspectos que conforman la experiencia del lector. Esto implica que, quien transpone, pone en marcha la recepción-producción dirigida de textos no solo desde su especialización como productor en medios, sino también desde su práctica de la lectura cotidiana en los soportes en cuestión.

Elementos textuales para una lectura convencional del cómic, del guion y del cine

Como ya se ha mencionado, cada soporte organiza particularmente sus recursos expresivos, lo cual, a su vez, configura la manera en que los lectores se acercan a los textos. Esto generó controversia desde los primeros acercamientos hacia la adaptación de textos, en su mayoría literarios, al ser trasladados al cine pues, tomando en cuenta el rechazo de las mentes más tradicionales hacia la imagen en movimiento, las películas solían denostarse como “mero entretenimiento” usado para distraer a los ciudadanos de los problemas de su entorno. Sin embargo, dicha perspectiva tenía un trasfondo más complejo, pues mientras la literatura estaba destinada a la selecta población que sabía leer, el cine democratizó el arte, llevando historias a todo aquel que pudiera percibir las secuencias visuales.

Aunque el caso de las transposiciones de las historietas al cine parecería dejar de lado este debate, dada su narrativa visual y el deseo de Hollywood de explotar económicamente a los personajes, el reproche de los ilustradores y de los fanáticos de la narración gráfica resultó ser el mismo: el cine automatizó la actividad perceptiva que en la lectura del cómic se lleva a cabo con mayor detenimiento. Esta búsqueda de la desautomatización y su origen en la lectura del arte se abordará después, por ahora basta decir que tanto un tipo de texto como el otro cuentan con una complejidad propia que debe tomarse en cuenta para determinar las particularidades de su lectura, pero no para demostrar la superioridad de uno sobre otro, sino para entender qué tipo de experiencia ofrecen al lector.

Tomando en cuenta lo anterior, para el análisis de la transposición de la novela gráfica *Watchmen* (1987) a su versión cinematográfica se revisan elementos textuales que configuran los lenguajes tanto del cómic como del filme con el fin de comprender la manera en que los lectores

se acercan a los textos de manera cotidiana. No obstante, el guion cinematográfico, cuando existe, se considera parte del proceso porque es un texto intermedio que recopila los detalles de la interpretación de la novela gráfica, previo a la producción fílmica. Este texto exige una lectura y una escritura especializadas que se apegan a las características de la lectura transpositiva, por lo tanto, es un texto relevante para la presente tesis.

El cómic

Aun cuando el cómic de los primeros tiempos surgió como una crítica dibujada hacia el contexto sociopolítico que rodeaba su producción, el medio ha estado comúnmente asociado con lo lúdico y con el público infantil. Bajo este prejuicio, los detractores determinaron que tanto la creación como la lectura de historietas era una actividad carente de valor intelectual, afirmación que hizo saltar a los ilustradores en busca no solo de la validación de su labor creativa, sino también de la perspectiva crítica del medio y del vínculo intelectual que une al lector con los textos. Uno de ellos fue Will Eisner, quien en el libro *El cómic y el arte secuencial* (1985) defiende al cómic como una forma de “lectura válida”³⁸ debido a que el lenguaje del medio evolucionó a la par de las habilidades de sus lectores, quienes agregaron el desciframiento del vínculo entre imagen y palabra a la lectura tradicional del texto escrito.

Uno de los apuntes más relevantes que surgen al rescatar la experiencia visual del cómic como un tipo de lectura es que esta actividad, si bien involucra la identificación y la decodificación de signos, implica un proceso perceptivo más complejo. Al igual que con el lenguaje, los estudios de la lectura se limitaron por mucho tiempo a observar la interacción de los lectores con textos verbales escritos, lo cual dejó fuera medios como el cómic que, al contar con representaciones dadas de la “realidad”, no se consideró un medio “verdaderamente intelectual” pues, según los prejuicios, no permitía a la mente construir sus propias ideas³⁹. Sin embargo, en su libro, Eisner retoma la siguiente cita de Tom Wolf, acerca de las habilidades puestas en marcha durante la lectura, en la cual el autor afirma que:

En los últimos cien años, el tema de la lectura se ha vinculado exclusivamente a la capacidad de leer y escribir [...] Aprender a leer [...] ha venido a significar aprender a

³⁸ Término utilizado por el autor.

³⁹ Esta afirmación funcionó de manera similar con el cine, pero ese punto se abordará más adelante.

leer palabras [...] Ahora bien [...] poco a poco la lectura ha sido motivo de reconsideración. Las últimas investigaciones han demostrado que la lectura de palabras no es sino parte de una actividad humana mucho más amplia, que incluye el desciframiento de símbolos, la integración y organización de la información [...]. En efecto, la lectura —en su sentido más amplio— puede considerarse una forma de actividad de percepción. La lectura de palabras es tan sólo una manifestación de esa actividad, pero hay muchas otras: la lectura de dibujos, mapas, diagramas, notas musicales [...] (9).

Entonces, la lectura del cómic es una actividad que exige al lector ciertas facultades visuales y verbales para dar sentido tanto a la interacción entre imagen y texto como al montaje de las secuencias gráficas que narran una historia. Pero este proceso tampoco se limita a la percepción, sino que involucra la significación, la interpretación y la reflexión acerca del relato y de las temáticas abordadas en él. Al respecto, Eisner explica que “las particularidades del dibujo (perspectiva, simetría y pincelada) y las particularidades de la literatura (gramática, argumento, sintaxis) se superponen unas a otras. La lectura del *comic book* es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual” (10).

Aunque la propuesta de Eisner destaca aspectos importantes sobre el valor intelectual de la lectura del cómic, su discusión se vuelve contradictoria, ya que, por un lado, afirma que la narrativa gráfica cuenta con un lenguaje propio, con una gramática configurada por series de imágenes repetidas y símbolos reconocibles utilizados continuamente para dar a entender determinadas ideas (10); pero, por otro, encasilla al medio como una forma literaria más que puede ser leída de la misma forma que un texto literario en prosa⁴⁰. Esta afirmación resulta problemática porque no toma en cuenta la experiencia que se pone en marcha cuando el lector entra en contacto con la narrativa gráfica secuencial, la cual no activa las mismas estrategias que las de un texto escrito dada la combinación entre este y la ilustración secuencial.

En otro orden de ideas, en el libro *La narración gráfica* (1996), Eisner destaca la importancia de la experiencia, de las características culturales y del “vocabulario visual” del

⁴⁰ En el Diccionario de retórica y poética (1995), Helena Beristáin explica que la prosa es “la forma más ordinaria de expresión lingüística, la que más se aproxima a la regularidad rítmica natural. La prosa no se rige por los patrones métrico-rítmicos propios del verso, al que se opone, sino que se funda en la estructura sintáctica lógica” (401). No obstante, describe varios usos de la prosa en diferentes tipos de configuraciones discursivas que cumplen con diversas finalidades, lo cual implica que la prosa en sí misma cuenta con una complejidad que no es tomada en cuenta al momento de contrastarla con el cómic.

lector en la configuración de su vínculo con el texto, el cual parte de la *empatía*, es decir, de “la reacción visceral de un ser humano ante una realidad ajena. La habilidad de ‘sentir’ el dolor, el miedo o la alegría de otra persona permite al narrador evocar un contacto emocional con el lector” (47). Según su investigación, esta capacidad innata permite a las personas interpretar gestos, posturas, imágenes y otras señales sociales no verbales para deducir significados y motivos a partir de un sistema visual conectado a los centros afectivos del cerebro.

En dicha dinámica se genera un *contrato* entre el lector, de quien se espera el entendimiento del tiempo implícito, del espacio, del movimiento, del sonido y de las emociones; y el narrador, de quien se espera que su historia sea comprensible. En el texto, el narrador dirige la atención del lector mediante imágenes provocativas y atractivas, y su retención, a través de la disposición lógica e inteligible de las imágenes. El lector, por su parte, participa en el desarrollo de la historia al seguir el diálogo de los personajes, pero, en ausencia de este, se sirve de otros elementos gráficos a los que da sentido a partir de su experiencia con el mundo.

La propuesta de Eisner sobre la lectura del cómic expone un conjunto de elementos similares a los del *repertorio* que, según Iser en su teoría de la recepción, se activa en el lector durante la actividad, es decir, los *textos precedentes* y de las *normas sociohistóricas* encapsuladas en el texto. No obstante, a diferencia de Iser, Eisner sí aborda el aspecto afectivo, tomando en cuenta sus reflexiones acerca de la empatía que requiere el lector para reconocer y conectarse con las emociones que muestran los personajes y con sus vivencias⁴¹. Este vínculo también es afectado por la interacción previa del lector con otros medios, principalmente cuando no ha estado en contacto con la narrativa gráfica.

Con base en dicha premisa, Eisner compara al cómic con el cine y afirma que, si bien ambos medios comparten una narrativa basada en la interacción entre palabras e imágenes, uno de sus primeros puntos de contraste es el *ritmo de lectura*, al cual define como la rapidez con la que el lector adquiere una historia. Explica, por ejemplo, que el soporte del papel no necesita de ningún aparato para reproducir el texto, que el lector controla totalmente el proceso de adquisición de la información y que no sigue un ritmo predeterminado en contraste con el espectador del cine. Por lo tanto, afirma que:

⁴¹ La teoría de la recepción de Iser se aborda más adelante.

[...] la película se limita a solicitar la atención del espectador, mientras que el cómic requiere del lector un mínimo de participación. El espectador de una película es ‘prisionero’ del filme hasta su conclusión, mientras que el lector de un cómic es libre de hacer lo que le apetezca, puede ir a mirar cómo termina la historia o detenerse en una viñeta, para fantasear con una imagen dada (71).

Es preciso matizar esta idea debido a que la lectura del cómic y la expectación del filme son actividades complejas que involucran diferentes elementos y procedimientos, por lo que no pueden abordarse o evaluarse solo en función de la libertad del lector. En términos generales, el lector del cómic puede leer el relato a su propio ritmo, mientras que el espectador de cine observa la película a una velocidad determinada por la proyección, lo cual de ninguna manera establece un vínculo de subordinación con el texto, es decir, el espectador no es prisionero, siempre puede abandonar la sala y, hablando en cuestión de formatos caseros, puede configurar el ritmo y la reproducción del filme según sus necesidades.

Otro apunte de Eisner es que en el cine no es necesario que el espectador sepa leer, es decir, que conozca el lenguaje de las imágenes y que sepa dar sentido a las secuencias de viñetas, mientras que en el cómic se trata de una habilidad fundamental. Esto resulta ser cierto a medias, debido a que, si bien es necesario conocer los principios que rigen la interacción secuencial entre imágenes, autores como Roman Gubern, cuya perspectiva se abordará más adelante, afirman que este conocimiento es inherente a nosotros dado que así percibimos nuestra realidad. Aun cuando los recursos expresivos del cine permiten a la imagen acercarse más a la mirada humana, el cómic también se vale de la interacción entre imágenes para contar historias, por lo que dar seguimiento al relato en ambos medios requiere de habilidades de lectura similares, aunque de ninguna manera iguales.

Es posible dar seguimiento a la interacción entre cómic y cine también en la manera en que configuran sus narrativas al retomar recursos expresivos uno del otro, por ejemplo, Eisner plantea que las secuencias del cómic construidas con técnicas cinematográficas⁴² tienen una dificultad de lectura mayor que aquellas cuyo montaje es clásico, lo cual implica que ahora el lector de cómic debe tener la habilidad de leer el cine para dar sentido a la narración gráfica. Por

⁴² Eisner se refiere a “técnicas cinematográficas” cuando describe la posibilidad de construir una perspectiva del espacio y el tiempo desde distintas perspectivas en una misma secuencia de viñetas, similar a la construcción del espacio y el tiempo en el cine.

lo tanto, el creador de cómics toma en cuenta la percepción cinematográfica en el desarrollo de sus historias.

De la postura de Eisner se rescata la defensa de la creación y de la lectura del cómic como actividades complejas que implican un alto grado de dificultad, así como sus reflexiones sobre el rol del lector que no solo interactúa físicamente con el soporte, sino que también se conecta afectivamente con el texto. No obstante, sus ideas mantienen cierto apego hacia los estudios literarios y suelen ser un tanto prejuiciosas al momento de hablar de la expectación del cine. Además, su revisión del lenguaje del cómic se limita a la observación de sus propias obras, lo cual limita el desarrollo de una perspectiva más amplia con respecto del tema, lo cual es importante para la presente tesis.

Una perspectiva distinta es la que expone Scott McCloud en el libro *Entender el cómic* (1993), en el cual aporta otra definición del cómic tomando como punto de referencia el concepto de *arte secuencial* propuesto por Eisner. El autor explica que dicha idea, en su generalidad, no toma en cuenta aspectos como el estilo, la cualidad o la temática de los textos, de manera que, para él, es más pertinente entender el cómic como “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (9). Esta definición sobre el cómic también toma en cuenta la emotividad de la lectura al destacar que su lenguaje busca la experiencia estética del lector, el autor profundiza en este punto más adelante al describir la manera en que los trazos del rostro de los personajes pueden generar mayor o menor empatía según su grado de realismo.

Antes de tocar dicho punto, McCloud da seguimiento al desarrollo de la representación gráfica de acontecimientos a través de documentos como pinturas rupestres, jeroglíficos y retablos en secuencia que guardan similitudes con el medio, y localiza el origen del cómic moderno en las historias satíricas de Rodolphe Töpffer, en las cuales se muestra por primera vez el uso de bordes para dividir las caricaturas de una misma serie, así como la combinación interdependiente entre palabras e imágenes. Este sistema de elementos gráficos interrelacionados constituye el lenguaje del cómic.

De vuelta al punto anterior, si bien el lenguaje del cómic funciona a partir de imágenes icónicas que representan personas, lugares, cosas o ideas, el nivel de abstracción de cada ícono determina el vínculo que se forma entre el lector y lo que ve. En este contexto, la palabra escrita es el ícono más abstracto debido a que no representa en absoluto el objeto al que hace referencia,

en contraste con la caricatura que, aún en su nivel más abstracto, representa siempre al objeto. Dicha representación de la forma humana destaca ciertos detalles que permiten a los lectores identificarse con los trazos, regularmente puntos, superficies y líneas, que construyen rostros, cuerpos y expresiones.

De manera que, según McCloud, en la lectura del cómic es más fácil identificarse con los trazos abstractos que con aquellos más realistas debido a que mientras más detallados sean los rasgos del rostro dibujado, mayor diferencia existirá entre estos y los del rostro del lector, al contrario de las líneas y los puntos en cuya simpleza puede representar los rasgos de cualquier persona. Sin embargo, la postura del autor llega demasiado lejos cuando afirma que mientras más desarrollado sea el trazo menor será la atención del lector hacia el contenido, pues esto contrasta con el hecho de que el lector, al controlar la “reproducción” del relato, tiene la posibilidad de observar detenidamente los detalles de una viñeta, aunque su configuración cuente o no con mayor densidad semántica. Además, quien lee un cómic puede no identificarse con los trazos o con el relato si el texto no activa su conocimiento previo, independientemente de si las ilustraciones son más o menos realistas.

En este orden de ideas, McCloud explica que la conciencia de nuestra “humanidad” no se limita a la identificación de los rasgos del rostro o de las partes del cuerpo, sino que trasciende hacia los dispositivos con los que interactuamos cotidianamente y que se convierten en una extensión de nosotros. Entonces, dice que “nuestra conciencia fluye hacia afuera, englobando el objeto de nuestra *identidad dilatada*⁴³” (39). Dicha percepción está compuesta por el *reino del concepto*, que se relaciona con las ideas que tenemos del mundo, y el *reino de los sentidos*, el cual hace referencia a todo lo que percibimos a través de nuestro cuerpo. Desde esta perspectiva, si el dibujo se apega más a lo abstracto, la percepción se mantiene en lo conceptual, en cambio, si tiende más hacia el realismo, la experiencia se amplía hacia lo sensitivo, entonces, el cómic ofrece “una serie de líneas para ver y otra serie de líneas para sentir” (43). Este mecanismo es el que nos permite “cerrar” las partes “incompletas” en la lectura del cómic, es decir, vincular unas viñetas con otras.

De esta forma, al tomar en cuenta la similitud entre el montaje de viñetas en el cómic y el de imágenes en el cine, McCloud compara ambos medios para identificar las características de la

⁴³ Las cursivas fueron agregadas con fines descriptivos.

narrativa gráfica. Una de sus afirmaciones más debatibles es que la proyección de una película se da en un solo espacio: la pantalla, mientras que en el cómic cada viñeta ocupa un espacio diferente, y que, por lo tanto, el espacio es para los cómics lo que el tiempo es para las películas. No obstante, hay que recordar que Eisner ya había expuesto que la narración en el cómic requiere de segmentar el instante dibujado para dar sentido a la secuencialidad y a la duración del relato⁴⁴. Además, aunque, a diferencia del cómic, la proyección del cine se da en un solo espacio que es la pantalla, ambos medios cuentan con recursos como las tomas y los planos que encadenan para construir una perspectiva del espacio. Esto implica que la narración en ambos cuenta con tiempo y espacio, y que de ninguna manera uno equivale al otro.

Las reflexiones de McCloud sobre la configuración del cómic como lenguaje y sobre la manera en que los mecanismos de percepción humana le dan sentido ayuda a pensar en cómo estas condiciones afectan la experiencia de lectura del soporte expresivo. Aun con lo anterior, el autor no ofrece herramientas para un análisis detallado de textos producidos en la narrativa gráfica y mucho menos para obras como *Watchmen* (1987), cuya complejidad trasciende la narración convencional del cómic al intercalar viñetas con diferentes estilos para lograr que dos relatos relativamente distintos interactúen y se signifiquen uno a otro, además de jugar con la temporalidad de la historia y con su interpretación al insertar textos con formatos distintos al de la historieta.

Una revisión más sistemática del lenguaje del cómic es la que llevan a cabo Luis Gasca y Roman Gubern en el libro *El discurso del cómic* (1994), ya que proponen un repertorio enciclopédico de las convenciones semióticas que configuran la dimensión discursiva en el soporte expresivo. Los autores dividen dichas convenciones en tres niveles: el *iconográfico*, la *expresión literaria* y las *técnicas narrativas*, que, según ellos, suelen transgredirse al momento de mostrar y de narrar. De manera que estos “entrecruzamientos e interconexiones corroboran la rica complejidad del sistema semiótico del cómic, que constituye [...] un medio escrito-icónico basado en la narración mediante las secuencias de imágenes fijas que integran en su seno textos literarios. Y esta narración está gobernada por ello por códigos diversos de lenguajes o paralenguajes diferentes, verbales e icónicos” (14).

⁴⁴ Ver Eisner, Will. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial. 1985. 129-130. Digital

Exponen que varias de las convenciones y de las articulaciones que vinculan a los elementos de la narrativa gráfica, fueron heredadas por otros medios de comunicación y por otras tradiciones culturales previas a la aparición del cómic como las artes plásticas, el cuento y la novela. Por su parte, el cine y la historieta son prácticamente contemporáneos, por lo que han intercambiado recursos expresivos y han interactuado dinámicamente hasta nuestros días. No obstante, son las características que distinguen al cómic de otros medios en las que se enfoca la revisión de los autores.

En un comentario final, los autores hablan acerca de la interacción entre cómic y lector, en la cual afirman que “a veces los personajes de los cómics miran hacia el lector, le hablan o le dirigen un guiño de complicidad. Esta actitud inusual, que rompiendo las tradiciones narrativas tradicionales interpelan explícitamente al lector, convierte a la *historia* narrada objetivamente en *discurso* dirigido al lector” (708). En este orden de ideas, los elementos presentes en la narrativa gráfica, por un lado, construyen la perspectiva a partir de la cual se narra el relato y, por otro, apelan a la comprensión del lector. Por lo tanto, la narración del cómic siempre es discurso.

La recopilación de las convenciones que configuran el discurso del cómic es extensa y aporta herramientas útiles para la descripción de la novela gráfica que atañe a esta tesis, pese a esto, el comentario final del libro evidencia que Gasca y Gubern no se detienen a pensar en la manera en que estos recursos construyen el punto de vista de la narración al tiempo que “distorsionan realidad⁴⁵” y plantean una postura ideológica acerca de las temáticas representadas en el relato. Esto, pese a lo que podría deducirse del título del libro, limita el estudio del cómic como discurso.

En un trabajo posterior, la conferencia *De los cómics a la cinematografía* (2013), Gubern explica la manera en que la imagen icónica funciona a la vez como interpretación óptica del mundo y como narración. En este sentido, afirma que “la conciencia subjetiva de narratividad ante una secuencia pictográfica surge en el lector de la combinación aditiva del cronologismo (lo anterior precede a lo posterior), asociado a la de causalidad (un hecho o un acto produce otro

⁴⁵ Al respecto de esta expresión, los autores explican que “el dibujo de los cómics permite, con mayor facilidad y libertad que los trucajes fotográficos, distorsionar con gran fantasía la realidad representada. Esta distorsión puede estar justificada por la percepción subjetiva anómala de algún personaje, en cuyo caso se trata de la plasmación objetivada de un punto de vista personal, pero con mucha frecuencia se trata de distorsiones que metaforizan estados de ánimo o vivencias de personajes. En tal caso, las formas recreadas y manipuladas adquieren la función de materialización plástica y visible de situaciones psicológicas y adquieren por ello propiedades de *sensograma*” (308).

consecutivo)” (10). Esto fue posible gracias a los dispositivos⁴⁶ que ayudaron a iconizar la temporalidad y el espacio narrativo plástico, así como a sus convenciones, las cuales permitieron formalizar el cómic como un medio expresivo con diversos códigos de lenguaje y paralenguaje (fisonomías, vestimentas, gestualidades, escenografías, etc.).

En términos de la estructura narrativa de los cómics, Gubern explica que la conciencia de la temporalidad en el lector surge a través del orden secuencial de los acontecimientos representados, del lapso de la acción o instante durativo, y del tiempo transcurrido entre dos viñetas consecutivas, elipsis a la que Michel Rio llama “hiato intericónico” (15). En este sentido, aun con la diversidad de formas y de organización que permite el dibujo, en la lectura del tiempo dentro de la narrativa gráfica predominaron la prioridad de la izquierda sobre la derecha y la de lo alto sobre lo bajo para dar sentido y significado al vínculo entre imágenes y texto.

Luego, el autor dirige la reflexión hacia los puntos de convergencia entre el cómic y el cine, aunque parte de una distinción fundamental, pues, si bien en un inicio la viñeta y la pantalla compartían el formato rectangular, las posibilidades creativas de la ilustración permitieron a los dibujantes crear historias a partir de la interacción entre viñetas con formas diversas, oportunidad que estuvo restringida para el cine al menos hasta el surgimiento de la imagen digital, antes del cual tuvo que luchar de otras formas por recuperar el público que la espectacularidad y el color de la pantalla de televisión le habían arrebatado.

La explosión creativa de ilustradores como Winsor McCay fue apreciada por algunos artistas de la vanguardia como Picasso, quien además de experimentar con la narrativa secuencial gráfica para relatar sucesos de su vida cotidiana, la utilizó para crear *Sueño y mentira de Franco* en 1937, obra en la cual expresa su descontento con la guerra civil española y denuncia la dictadura de Francisco Franco. La serie de dibujos de Picasso también demostró el potencial propagandístico y crítico de la historieta, el cual rompió con el paradigma de que los cómics solo narran historias chuscas y dotó al medio de cierta seriedad, mucho antes de la creación de la novela gráfica cuyo objetivo fue el posicionamiento del formato como arte.

⁴⁶ Gubern menciona las *aleluyas* que se definen como “cada una de las estampas que, formando serie, contiene un pliego de papel, con la explicación del asunto, generalmente en versos pareados” (*Diccionario de la Real Academia Española*), la *Linterna Mágica*, las *Images d'Épinal* y los *bilderbogen*. No obstante, deja de lado dispositivos como los panoramas y los dioramas que precedieron al cinematógrafo y planteaban una forma de representar el movimiento y la temporalidad.

Otro punto comparativo para Gubern es la experimentación del cómic y del cine con el *racord espacial*, el cual es descrito como una forma de organizar “haciendo que varias viñetas consecutivas exhibieran porciones sucesivas del mismo espacio desde el mismo punto de vista y con la misma escala, de manera que los detalles del escenario mostrado parecen continuarse y encajar de viñeta en viñeta, con perfecta continuidad” (18). Al respecto afirma que fueron las grandes agencias de prensa las que, apropiándose de la historieta, impusieron estándares y reglamentos que estandarizaron los formatos y censuraron la experimentación en la narrativa, por lo cual las viñetas mantuvieron su forma rectangular en dimensiones predeterminadas. Dicha restricción contribuyó a la automatización de la lectura del cómic y al establecimiento del *raccord espacial* como la convención que dota a la narrativa secuencial gráfica de indicaciones para construir su continuidad.

Otro recurso importante que el cómic comparte con la cinematografía es la serialización de sus historias, la cual, según Gubern, tiene como finalidad reforzar la fidelidad del lector con el relato ante un final abierto. A esta estrategia la denomina *continuidad discontinua*⁴⁷ y asegura que fue utilizada posteriormente por el “cine de aventuras”, como parte del llamado serial cinematográfico⁴⁸ que estuvo en auge durante los años treinta y cuarenta en Estados Unidos, para mantener al espectador en la incertidumbre de lo que sucedería en el próximo capítulo⁴⁹. Esto evidencia que la interacción entre estos medios no solo se da en el formato, sino también en las prácticas de sus industrias.

Desde esta perspectiva, Gubern explica que a la par de la consolidación del cine sonoro, en el cómic surgieron historias épicas con personajes más naturalistas y menos caricaturescos que los desarrollados para los números dominicales de la prensa neoyorquina. Estas innovadoras características pusieron a las historietas en el radar de los productores hollywoodenses que

⁴⁷ Gubern explica que la continuidad discontinua, que hacía referencia a una *serie* de capítulos que continuaban una misma historia, coincidía con la fórmula de los episodios autónomos o autoconclusivos, que narraban en cada emisión y de manera independiente las peripecias de los mismos personajes. Estos capítulos pertenecían a los *seriales*.

⁴⁸ El serial cinematográfico tiene como antecedente el género dramático del *folletín*, que se caracterizaba por un intenso ritmo de producción, un argumento poco verosímil y simplicidad psicológica. Regularmente recurre a temáticas melodramáticas y se presenta en entregas.

⁴⁹ Uno de los aciertos más evidentes de la serie *Watchmen* de HBO fue precisamente que su periodización semanal permitió desarrollar una historia que mantuviera al espectador con la expectativa del siguiente capítulo y del final, como la primera edición de *Watchmen* en formato serial en 1986. Lo anterior, aunado al uso de herramientas como HBO Extras, que permiten conocer detalles “escondidos” del relato, y el tiempo disponible en pantalla para cada parte del relato favorece la narración de historias más complejas.

adquirieron los derechos de muchas de ellas para llevarlas al formato del serial cinematográfico. Al respecto, el autor explica que:

Desde Flash Gordon al Hombre Enmascarado, los héroes de papel pasaron a ser encarnados en la pantalla por actores de segunda fila en dilatados seriales que, no obstante, permanecieron confinados a la categoría de la llamada serie B, es decir, en las producciones baratas o de segunda categoría, en modesto blanco y negro —en contraste con sus originales en papel—, y a pesar de que bastantes de ellas requerían de efectos especiales aparatosos, tales como la saga intergaláctica de Flash Gordon, cuyos decorados delataban no pocas veces que el vehículo de acero era en realidad de cartón o de madera. El entusiasmo de su audiencia suplía sobradamente las deficiencias de la escenografía o de los trucajes (20).

En este contexto, la libertad creativa, la variedad de historias y de personajes, así como la interacción entre cómic y cine a niveles formales y narrativos, dieron versatilidad a la narración gráfica. Además, esta última evolucionó a la par de los avances tecnológicos y de las modificaciones de la industria, cuyo objetivo siempre ha sido buscar y satisfacer las necesidades de sus públicos. Sin embargo, este medio tuvo, de origen, objetivos más profundos relacionados con su contexto de producción, como mostrar una perspectiva crítica acerca de personajes y de acontecimientos de conocimiento popular, aspecto que se ha dejado de lado en varios estudios formales.

Por su parte, Gubern explica que el origen caricaturesco⁵⁰ del cómic lo convierte en un género metonímico que expresa lo moral a través de lo físico en función de las necesidades expresivas de cada imaginario. De esta forma, la caricatura facilitó la creación y la difusión de personajes dibujados con estereotipos humanos que heredaron la tradición del teatro clásico y de la pintura, y que conformaron el *star system* del cómic. No obstante, al comparar este grupo con el del cine, el autor afirma que el de la historieta es más estable y resistente debido a que sus personajes no son vulnerables al paso del tiempo, a la edad, a las enfermedades, a las adicciones o a otro tipo de escándalos que pueden darse en la farándula.

⁵⁰ Explica Gubern que caricatura es una expresión procedente del verbo italiano *caricare* que se refiere a “cargar los rasgos fisonómicos de un personaje retratado con intención satírica” (21).

Además, Gubern afirma que hay ventaja plástica de la imagen fija sobre la imagen móvil del cine, ya que, por ejemplo, las posturas acrobáticas de Spiderman en el cómic son una propuesta retórica que plasma gráficamente “las inseguridades e inestabilidad psicológicas propias de la edad adolescente” (26), mientras que la movilidad del superhéroe en la imagen fílmica atenta contra “la majestuosidad de una pose corporal estudiada y expresiva” (27). Este argumento es debatible debido a que, en la actualidad, el cine cuenta con avances tecnológicos que dotan de flexibilidad creativa a los cineastas que buscan llevar los universos fantásticos del cómic de superhéroes a la pantalla grande. Además, el lenguaje fílmico también puede construir relatos visuales con densidad semántica, de manera que la complejidad de la imagen no se ve restringida por su movimiento. Tanto la viñeta como la imagen cinematográfica pueden exigir una lectura esmerada.

Otro aspecto que Gubern toma en cuenta para evaluar al cómic y al cine es su pertenencia a la cultura de masas ya que, desde su perspectiva, en este contexto ambos medios corren el riesgo de caer en el estereotipo y en la redundancia, es decir, de repetir las mismas hazañas con los mismos personajes en cada entrega para satisfacer las necesidades del que denomina lector adicto y del cual refiere que:

[...] exige aquello que le es familiar y le gratifica, pero con algunas ligeras variantes y cierta dosis de sorpresa, para que el nuevo episodio no sea idéntico al anterior. A esta redundancia la llamó hace años Umberto Eco “estructura iterativa”. Cada narración se desarrolla en un campo acotado de convenciones específicas y socialmente aceptadas, cuya coherencia interna ha sido calificada por Claude Bremond como “la lógica de los posibles narrativos”. Tales “posibles narrativos” (y su *impossibilia* respectivos) varían, sobre todo en función del género en el que el relato se inscribe (*western*, ciencia ficción, etc.), pero también pueden estar determinados por la personalidad original de sus diferentes autores (28).

El concepto de estructura iterativa es expuesto por Umberto Eco en sus estudios sobre la cultura de masas, como parte del libro *Apocalípticos e integrados* (2001), en los que describe la construcción de la imagen de Superman en tanto mito, personaje y narración, como un ejemplo de defensa de la estructura iterativa que responde al “hambre de redundancia” del hombre contemporáneo. Eco afirma que la narrativa de masas es la de la redundancia y que esta aparece

como “una indulgente invitación al descanso, como una ocasión única de real distensión ofrecida al consumidor. Al cual, por otra parte, el arte ‘superior’ no hace otra cosa que proponerle esquemas en evolución, gramáticas en mutua eliminación dialéctica, códigos en continua aproximación” (248).

Este argumento también es debatible pues la tendencia de Gubern de infravalorar la cultura de masas y de describirla un conjunto de manifestaciones del arte “bajo”, no explica éxitos como el de la novela gráfica *Watchmen*, el cual demostró que los fanáticos del cómic también buscan historias más complejas con personajes más desarrollados. Además, aunque una parte del cómic guarda características similares a las de la historieta clásica, la inserción de referencias contextuales y de otros textos con formatos diversos complejiza su lectura, estableciendo, como veremos más adelante en el estudio de la desautomatización, un vínculo afectivo más fuerte entre el lector y el texto.

Otro aspecto que configura la temporalidad en el cómic, según Gubern, son los componentes lingüísticos, ya que la emisión de un diálogo implica un avance en el tiempo que contrasta con la estaticidad de la imagen. Dichos recursos pueden aparecer en tres modalidades: *cartuchos*, *textos de apoyo* y *locuciones de los personajes*, y convierten a la historieta en un medio escrito-icónico o lexicpictográfico, semióticamente mixto. Esto implica que los autores de cómics deben dominar, a la vez, las habilidades técnicas del dibujante y del narrador⁵¹. Las categorías que denominan las modalidades de los componentes lingüísticos se retomarán para el análisis final de esta tesis.

De vuelta a la comparación entre cómic y cine, Gubern distingue entre sus unidades mínimas de montaje al explicar que “aunque la viñeta es la unidad o célula del montaje equivalente al encuadre en cine, en realidad no es equivalente al fotograma ni al plano. Puede condensar más información narrativa que la imagen fija del fotograma, pero carece de la movilidad icónica que hace del plano una unidad temporalmente extensa y tan densamente informativa” (37). Pese a lo anterior, como ya se ha mencionado anteriormente, la condensación de información narrativa en la imagen no es exclusiva del cómic, ya que pueden existir viñetas menos complejas y fotogramas mayormente elaborados que incrementan la dificultad de lectura en una película.

⁵¹ Es importante destacar que, al igual que los creadores, los lectores de cómic deben contar con la habilidad de leer texto e imagen en interacción, dadas las particularidades de la narrativa gráfica secuencial.

La interacción y la influencia entre ambas artes se hizo evidente en las creaciones de varios pioneros del cine europeo y del americano que también dibujaban. A partir de la adaptación de la historieta *L'Arroseur (El Regador)* (1887) de Hermann Vogel, realizada por los hermanos Lumière en 1895, Gubern explica, con respecto de las necesidades narrativas del cómic y del cine, que “la exhibición de un acontecimiento ininterrumpido, en un espacio unitario, requería en su representación dibujada su fragmentación en imágenes inmóviles sucesivas, para expresar su discurrir temporal, mientras que la imagen móvil del cine absorbía esas discontinuidades y no necesitaba tal fragmentación” (38).

En consecuencia, el autor afirma que el montaje es un procedimiento más imperativo en los cómics que en el cine, puesto que existen cintas que han sido filmadas en un solo plano sin la necesidad de “montar” secuencias. Esta afirmación es problemática ya que, si bien existen filmes clásicos cuyo montaje podría considerarse menos complejo debido a que fueron filmados en un solo plano, esta actividad también implica dar coherencia a las secuencias de tomas y de imágenes aun cuando muestren objetos o planos distintos. Además, cintas más actuales que utilizan la filmación en plano secuencia requieren de un montaje similar al del teatro, en el cual las locaciones, la posición de los actores y la escenografía cambian al tiempo que se graba el proceso. Esto requiere de procedimientos complejos esenciales para el filme.

Otro aspecto que Gubern contrasta es la lectura en el cómic y en el cine, ya que, desde su punto de vista, en la historieta la imagen y el texto se leen consecutivamente, mientras que en el cine se leen de manera simultánea incluyendo el sonido. Entonces, explica que:

La lectura de un cómic se sitúa entre la operación de leer una novela ilustrada, del viejo estilo, y la de ver una película, siendo este espectáculo más absorbente o hipnótico que aquellas operaciones de lectura, pues requerían un mayor esfuerzo intelectual. Se trata, de todos modos, de una afirmación discutible: existen cómics de una gran complejidad estructural o estética [...] y películas de una simplicidad apabullante (41).

Revisemos esta cita. Puede ser que Gubern sitúe la lectura de la historieta entre la de la novela ilustrada y la del filme debido a la relación que se establece entre texto e imagen, sin embargo, estos componentes no interactúan de la misma forma en todos los medios en los que aparecen. En la novela ilustrada, uno se muestra después de otro con el objetivo de ilustrar un instante del

relato; en el filme, ambos aparecen simultáneamente sin la presencia de cartuchos o globos; y, en el cómic, palabra e ilustración se muestran a la par, y, aunque las imágenes carecen de movimiento, si conforman un “instante durativo” por medio de la secuencialidad. Cada una de estas configuraciones requiere de diferentes habilidades para su lectura, pero ninguna de ellas excluye el esfuerzo intelectual del lector porque, de hecho, este no depende solo de la presencia de determinados elementos o de las características que afectan la velocidad del relato, sino también de la información condensada en la imagen, de la complejidad de la historia, de la construcción de los personajes, entre otros elementos.

En otro orden de ideas, con respecto de los problemas que surgen en el paso de algunos personajes de los cómics al cine y a la televisión, Gubern explica que:

[...] este trasvase pudo resultar chocante en algunos casos, especialmente cuanto mayor fuera el antinaturalismo, la distorsión o la estilización del personaje original dibujado, que creaba enormes problemas con el parecido de los actores, por muy maquillados que actuaran ante la cámara. También la percepción de las figuras en movimiento, contrariando su naturaleza originaria, pudo arrebatar algún aspecto de su encanto. ¿Podemos imaginar, por ejemplo, al solemne *Caballero de la mano en el pecho* del Greco en movimiento? (42).

Al problema anterior se suma la generalización del cine sonoro que amplió la brecha entre cómics y cine, principalmente porque la verbalidad que inicialmente aparecía escrita en ambos formatos, en las películas se convirtió en oralidad. Esto, a su vez, trajo consigo el problema de la elección de la voz adecuada para los personajes que en el cómic permanecían silenciosos. Como se ha visto en diversas ocasiones, la selección del actor que dará rostro y voz a personajes entrañables para la cultura popular genera gran expectativa en los fanáticos, que no pierden la oportunidad de opinar sobre cada perfil y dar o no su aprobación. Este tema se retomará más adelante.

En la interacción entre cómics y cine, además de compartirse historias, se comparte terminología para describir elementos en común, como los encuadres, los puntos de vista subjetivos y la estructura de montaje⁵²; pero también recursos expresivos, pues los cineastas

⁵² Gubern menciona que la interacción entre cómics y cine se considera parte de la intermedialidad que fundamenta la cultura de masas actual. No obstante, menciona una posible *contaminación estética* en la cual no profundiza.

utilizan viñetas para crear *storyboards* en los que se plasman las secuencias visuales de los encuadres antes del rodaje del filme. No obstante, hubo un tiempo, previo a la era digital, en el que la simplicidad del dibujo otorgó a los creadores posibilidades creativas para diseñar mundos extravagantes, en ese entonces, imposibles para el cine, lo cual dio ventaja a los cómics en la narración de ficciones fantásticas⁵³.

Ya para la década de los setenta, los productores de cine decidieron invertir más recursos en el traslado de varios personajes popularizados por los cómics, convirtiendo los filmes en superproducciones con efectos especiales más sofisticados que apelaron a la nostalgia del público. Al respecto, Gubern explica que “ambos medios, el dibujado y el fotografiado, tendían a potenciarse mutuamente, en una operación de auxilio solidario, en la que la popularidad masiva de ciertos personajes dibujados tendía a garantizar el éxito comercial, orientado a todo el núcleo familiar: cosquilleando la nostalgia de los adultos y el asombro de los pequeños” (45).

En la actualidad, según el investigador, la libre manipulación de los píxeles permite “configurar todo tipo de imágenes, ya sean simulaciones del mundo real como quimeras, aunque estas pueden comparecer como simulaciones, con apariencia realista, pues la imagen digital puede mentir ocultando que miente” (48). Esto plantea un nuevo paradigma para los ilustradores que se adaptan a nuevos recursos expresivos y que desarrollan nuevas historias con complejidades diversas, exigiendo también una actualización en el proceso perceptivo de los lectores. Este punto se abordará más adelante.

Los estudios y reflexiones de Gubern sobre el cómic y el cine aportan una perspectiva de la evolución paralela de los medios, lo cual abona a la discusión acerca de la lectura en ambos y de las condiciones de éxito que debe tomar en cuenta una transposición entre estos. No obstante, la mayor parte de sus investigaciones se han enfocado en la narración secuencial gráfica, por lo que en su acercamiento hacia el cine predomina una perspectiva que aún defiende la relación jerárquica en la cual el cómic destaca sobre el cine⁵⁴. Además, aunque menciona vagamente las posibilidades de una observación intermedial del fenómeno, no profundiza en dicho tópico, por lo que sus aportaciones no alcanzan para el estudio integral de la transposición en *Watchmen*.

⁵³ Gubern afirma que la aparición de la técnica digital permitió homologar la libertad creativa del cineasta a la del dibujante.

⁵⁴ Ver Gubern (2013) *De los cómics al cine*. p. 26

Una perspectiva distinta es la que expone Thierry Groensteen en el libro *The System of Comics* (2007), en el cual parte de la crítica neo-semiótica⁵⁵ para analizar la dimensión poética de los cómics a los cuales considera un “conjunto original de mecanismos productores de significado” (2), es decir, un lenguaje. Se despegue de aquellos estudios que pretenden descomponer el formato en unidades básicas de sentido y de los que lo contemplan como una mezcla de dos recursos expresivos: texto e imagen. En contraste, intenta demostrar la supremacía de la imagen en este medio cuya forma narrativa es predominantemente visual, así como la necesidad de identificar los *códigos visuales* que componen su lenguaje.

Desde esta perspectiva, los intentos por identificar múltiples códigos característicos del lenguaje del cómic son inútiles pues, como sucede con el lenguaje fílmico según Christian Metz, es el resultado de la combinación de códigos específicos y no específicos a los que Groensteen identifica como el *código espacio-tópico* que organiza la presencia simultánea de paneles en el espacio y el *globo* a través del cual se inserta la escritura en la imagen. Entonces, lo que convierte al cómic en lenguaje es la “movilización simultánea” de todos los códigos y el hecho de que ninguna de estas formas de expresión es exclusiva del formato.

Los cómics, en este sentido, pueden definirse como conjuntos de íconos separados e imágenes interdependientes que interactúan dentro de un *sistema* basado en la *solidaridad icónica*, es decir, que sus elementos son interdependientes y que, aunque pueden estar separados, adquieren sentido en coexistencia. Dicho sistema funciona a partir de la interacción entre íconos, o *artrología*, que se da en una distribución espacial determinada: el *aparato espacio-tópico*. En este contexto, a diferencia del cine en el que la imagen se mueve en el espacio y en el tiempo, los paneles se sitúan en relación con el espacio y operan en un espacio compartido.

En este modelo, Groensteen propone entender al *globo*, el panel y su marco, la tira y la página como espacios específicos que conforman el aparato espacio-tópico del cómic. Al contrario de otros estudios que afirman que estos elementos son puestos al servicio de la narrativa, el autor explica que los creadores, desde la concepción de la obra, piensan en este aparato cuya estructura es plasmada en la distribución de la página, es decir, en la *puesta en página*. Esto implica que el cómic no solo funciona a partir de la distribución de fragmentos, sino que contempla también la conjunción, la repetición y la vinculación de imágenes, las cuales

⁵⁵ Groensteen explica que su perspectiva es neo-semiótica debido a que se mantiene al margen de la ortodoxia semiológica y retoma solo los elementos que aportan inteligibilidad al medio del cómic.

pueden darse en dos niveles: el de la *artrología restringida*, que engloba las relaciones lineales y sintagmáticas, y el de la *artrología general*, que representa una integración más elaborada entre el flujo narrativo y la operación espacio-tópica del *multicadro*. Sin embargo, este sistema no es una estructura observable o preexistente, sino una especie de “forma mental” que debe tomarse en cuenta en la creación de los cómics. Al respecto de esta idea, Groensteen afirma que:

Un escenario destinado a los cómics [...] no está construido de manera puramente abstracta y especulativa. No puede ser desarrollado excepto en un diálogo con una cierta idea preliminar del medio, de su naturaleza, de sus competencias y sus prescripciones. Debemos inventar un escenario que pueda encarnarse en este medio (o, a veces, adaptarse en función de una historia preexistente), para hacer un mejor uso de él. Esta general y difusa representación del cómic, sobre la que descansa la creación, sustrae los componentes espacio-tópicos del sistema, porque constituyen a la vez el marco y la base. La espacio-topia es el punto de vista que se puede tener sobre los cómics antes de pensar en alguno de ellos, y a partir del cual es posible pensar en un nuevo funcionamiento del medio (22).

Entonces, más que un esquema, el sistema del cómic es una posibilidad creativa que puede adquirir diversas formas según sea el objetivo de la narrativa. La artrología, a través de la descomposición y de la puesta en página, otorga a la espacio-topia su versión preliminar, cuyo funcionamiento se basa en las funciones complementarias del cuadro: la de la separación y la de la lectura. Desde esta perspectiva, es posible afirmar que “todos los cómics, aun aquellos que parecen simples, son avatares particulares de un sistema en el cual los componentes, y sus interacciones, dibujan una totalidad compleja e inédita” (23). Algunos elementos del sistema del cómic serán retomados para el presente análisis.

El guion cinematográfico

El guion es un texto de transición cuya performatividad requiere no solo de una lectura interpretativa sino de la intención de producir un texto nuevo con base en esta. Al respecto, Valeria C. Selinger, en su libro *Escribir un guion de cine y televisión* (2008), explica que el guion es “una herramienta provisoria, inacabada, un paréntesis, un puente necesario entre las ideas o la idea de hacer una película y el rodaje de la misma” (17). Este documento que puede regir la

producción en un medio determinado debe mencionar todos los elementos y los recursos que serán utilizados para dicho fin, así como describirlos y organizarlos de una manera eficaz.

Aún con lo anterior, existen proyectos, principalmente fílmicos, que no han echado mano del guion debido a diversos factores, entre los cuales destaca el prejuicio de los creadores que equiparan su uso al sometimiento del cine ante lo literario, su deseo de rebelarse contra los cánones establecidos por la industria cinematográfica o la falta de planeación para el desarrollo de la película. En contraste, la presente tesis contempla el guion como un documento fundamental para el proceso creativo del cine, principalmente para el estudio de la transposición que atañe a la presente tesis, dado que evidencia las transformaciones preliminares de un texto al ser trasladado de un medio a otro.

Para continuar con la revisión se retoma la perspectiva de Ira Konigsberg quien, en el *Diccionario técnico Akal de cine* (2004), explica que el guion es la “denominación genérica que incluye cualquiera de las etapas de desarrollo de lo que llegará a ser primero el guion literario, empleado en la fase de preproducción, y luego el guion técnico, utilizado en las fases de preproducción y posproducción de la película” (251). A partir de esta definición se distingue entre el guion literario, que es el “texto que contiene el argumento de la película, con todas las escenas, el diálogo y la acción y que, a veces, incluye los movimientos y los ángulos de cámara” (251), y el guion técnico que “incluye tanto indicaciones de cámara como de diálogo y acción, se desglosa en escenas individuales, numerando los planos en orden consecutivo” (252).

Aunque en la definición general del guion se describen el literario y el técnico, en el diccionario existen otras entradas que mencionan los elementos a considerar en su construcción para detallar las labores de la producción cinematográfica como la continuidad, la descripción de las escenas, la narración con voz en *off*, el desglose de grupos de escenas y planos que deben filmarse en un momento o en una locación determinada, y la originalidad del guion en el caso de las películas no basadas en un texto precedente. Esto implica que el guion adquiere una forma determinada según la función que se le designe en el desarrollo del filme y, por lo tanto, no es posible observarlo bajo un solo esquema.

Por otro lado, Konigsberg habla acerca de los problemas a los que se enfrenta el guionista durante el desarrollo del proyecto, además de que todo el mérito es adjudicado regularmente al director, en el proceso creativo, además de sus indicaciones, ha de tomar en cuenta sus indicaciones y las propuestas del resto del equipo de producción. Pese a esto, en la historia del

cine ha habido directores que se encargan del guion de sus películas, guionistas que se han desmarcado de la sombra del director, así como escritores y dramaturgos que han trasladado sus habilidades creativas de la literatura al cine. Por lo tanto, la figura del guionista adquiere diversas características según las particularidades de su labor.

El desarrollo del guion, resumiendo las palabras de Konigsberg, inicia con la adquisición de la idea que habrá de convertirse en el producto final y continúa con la escritura de la propuesta del guionista, en la cual plasma el tratamiento que le dará a la historia. Si esta es aprobada por el estudio y por el productor, se procede a la escritura del argumento y a la división por escenas, luego al desarrollo del primer borrador del guion literario que será revisado varias veces con el apoyo del director y del productor, y, finalmente, a la escritura del guion técnico. Esto implica que, aun con las múltiples reescrituras, el guion “terminado” se considera un anteproyecto del producto final, es decir, de la película.

En otro orden de ideas, Syd Field, en el libro *Screenplay, The Foundations of Screenwriting* (2005), reflexiona sobre la naturaleza del guion al distinguirlo de la novela y de la obra teatral, para después concluir que se trata de una “historia contada con imágenes, en diálogo y descripción, y ubicada en el contexto de la estructura dramática” (20)⁵⁶. Partiendo de esta definición, explica que los guiones tienen una estructura lineal que da forma a la historia, es decir, a la interacción entre elementos narrativos, lo cual convierte a este texto en el fundamento de la producción.

En la escritura del guion, según Field, el guionista debe establecer y dar seguimiento a la línea narrativa que facilita la lectura del texto, además de dotar al equipo de producción de suficiente información visual para que “dé vida” a las palabras plasmadas, respetando la libertad de su proceso creativo. Desde esta perspectiva, no es necesario describir los ángulos de cámara que deben emplearse en la grabación de cada escena o la forma en la que serán editadas las secuencias, puesto que la labor de transformar las ideas del guion en imágenes corresponde a otros agentes del proceso. Esta postura contrasta con la de Selinger, quien afirma que en el guion deben estipularse la mayor cantidad de indicaciones posible para que el documento sea eficaz.

La defensa de la libertad creativa se ve reforzada cuando Field escribe acerca de la adaptación, ya que, desde su punto de vista, el guionista debe considerar que, aunque se base en

⁵⁶ Traducción propia.

un texto previo, su trabajo debe ser original. En este contexto, define la adaptación como “la habilidad de ‘ajustar o adecuar a través del cambio’ —modificar algo para crear un cambio en la estructura, en la función y en la forma” (259)⁵⁷. Entonces, el guionista debe evitar su intento por copiar lo que está escrito en el texto fuente, puesto que los recursos expresivos de su formato difieren de los del nuevo. Además, debe contemplar dicho texto como un argumento preliminar que desarrollará en otro medio desde su propio punto de vista.

Por otro lado, hay que contemplar que la producción cinematográfica requiere de trabajo colaborativo y que, aunque el guionista desarrolle el texto de manera individual, el director necesita de las habilidades técnicas especializadas de otros profesionales para llevar a cabo un proyecto de estas magnitudes. Al respecto, Field afirma que, en la actualidad, siempre hay un intercambio dinámico entre la ciencia, el arte y la tecnología en el cine, lo cual complejiza el proceso creativo que debe contemplar detalles de diversas áreas para dar coherencia a la historia. Dichos factores se asemejan a los que plantea Morton en su revisión de la reescritura estilística del cómic, la cual se abordará más adelante.

En otro orden de ideas, se contempla el debate sobre el potencial artístico del guion desde las ideas de Julia Sabina Gutiérrez quien, en su artículo “El guion cinematográfico: su escritura y su estatuto artístico” (2018) y con base en los argumentos que Steven Maras expone en *Screenwriting: History, Theory and Practice* (2009), describe las dificultades con las que se topan los guionistas en su lucha por sacar sus escritos del paradigma técnico para hacer valer su estatus como creadores. Esta discusión toma como ejes de contraste la forma y la función del texto para identificar sus posibilidades artísticas.

En la actualidad, los guionistas se encuentran defendiendo el valor de su trabajo como creadores, al escribir y dirigir el rodaje de su obra, en los guiones originales, y al leer, interpretar y reorganizar un texto precedente para producir un texto intermedio, previo a la realización del texto transpuesto. En este sentido, la tarea del guionista es uno de los elementos medulares en la adaptación cinematográfica, ya que engloba, por un lado, la perspectiva del escritor como lector del texto precedente y, por otro, su visión del texto transpuesto con base en su interpretación y su conocimiento del medio de llegada, es decir, de la cinematografía.

⁵⁷ Traducción propia.

Al respecto, Gutiérrez revisa diferentes posturas acerca de la labor del guionista, del carácter visual y literario de los textos, y de las características de su receptor. Desde su perspectiva, la función del guion oscila entre la de los textos literarios y la de los cinematográficos, lo cual genera en los creadores una sospecha de que el uso de un guion le asigna una dimensión literaria a la obra fílmica y la aleja del lenguaje puramente audiovisual. Pese a lo anterior, la autora cita a Isabelle Raynaud para explicar que es posible distinguir la novela del guion por el doble destino de este último, el textual y el fílmico, y por su valor pragmático, el cual está determinado por su potencial de realización.

Con base en lo anterior podemos afirmar que el guion es un texto intermedio, que constituye la base de la película, y dinámico, que se reescribe conforme avanza la producción para cumplir con las expectativas del equipo creativo. Su escritura requiere de un formato específico y de un uso especializado del lenguaje cinematográfico para describir los acontecimientos del relato, esto con el objetivo de que el realizador interprete y transforme lo leído en un texto fílmico. Al respecto, la autora afirma que el desarrollo del guion “se trata de una escritura basada en la descripción de la imagen, objetiva y siempre en el tiempo verbal del presente (ya que no podemos ver nada en el pasado, vemos lo que vemos en tiempo presente, aunque sea un *flashback*). Estas circunstancias hacen que la lectura de un guion no sea tan fluida como la de una obra teatral o la de un texto narrativo” (525).

No obstante, hay que tomar en cuenta que la lectura del guion es llevada a cabo primordialmente por las personas que participan en la creación del filme, pues el objetivo principal del texto es, como ya se ha mencionado, dotar al equipo de producción del material visual necesario para abstraer y representar lo escrito. De manera que se torna difícil definir al guion como objeto y determinar su objetivo, ya que su recepción es limitada, mientras que la expectación de la película es multitudinaria. En este sentido, Gutiérrez se cuestiona sobre si el guion, como texto, es el fin último del proceso guionístico o se trata solo de un momento en la producción de un audiovisual, dado que el documento se reescribe varias veces en función de los fines creativos del proyecto. Este proceso de transformación da como resultado una distinción evidente entre el guion y la película, por lo tanto, resulta complicado saber hasta qué punto dicho texto forma parte del producto final.

De esta revisión se concluye que, si bien el guion puede ser leído de manera convencional, tomando en cuenta que los textos de algunas películas reconocidas han sido

publicados a manera de literatura para consumo individual, la única forma en que estos escritos “adquieren vida” es a través de una lectura especializada con miras hacia la producción de otro texto, en este caso, cinematográfico. Entonces, la experiencia de lectura del equipo que colabora en el desarrollo de una película, a diferencia de la del lector convencional, no termina en la emoción, pues esta debe redirigirse hacia la producción de un nuevo proyecto. Por lo tanto, la lectura del guion es una experiencia meramente creativa.

El filme

Para identificar los requerimientos básicos de la lectura del filme y las habilidades especializadas que se activan durante el proceso es necesario revisar aquellos estudios que observan y que caracterizan el cine como lenguaje. Una investigación significativa sobre este tema se encuentra en el libro *How to read a film* (2000), en el cual James Monaco reflexiona sobre el cine como lenguaje a través del estudio de sus signos y de su sintaxis, el cual lleva a cabo utilizando categorías lingüísticas, como la mayor parte de los estudios que buscan legitimar su seriedad utilizando teorías reconocidas, en el marco de algunos estudios sobre la percepción del arte.

En una afirmación preliminar sobre el funcionamiento del lenguaje fílmico, el autor plantea que para apreciar una película no es necesario adquirir previamente un vocabulario determinado o una comprensión intelectual, aunque “las personas con gran experiencia⁵⁸ en el filme [...] ven más y escuchan más que las personas que apenas van al cine. Una formación en el cuasilenguaje⁵⁹ del filme abre un potencial mayor de significado para el observador, por lo tanto, es útil emplear la metáfora del lenguaje para describir el fenómeno del filme” (152). Antes de continuar con la revisión de la propuesta de Monaco, es necesario detenerse a reflexionar sobre esta cita.

En principio, es cierto que prácticamente cualquier persona es capaz de ver una película pues el relato cinematográfico se presenta ante nosotros como una ventana hacia otras realidades que pueden percibirse con las mismas habilidades con las que percibimos la nuestra que, básicamente, está conformada por imágenes en secuencia. No obstante, la reserva de Monaco para defender al cine como un lenguaje genera cierto conflicto al revisar sus reflexiones pues, en

⁵⁸ Monaco precisa que al hablar de experiencia se refiere a personas con “alta alfabetización visual” y se pregunta si, en vez de alfabetización, debería utilizar el término “cinematización”.

⁵⁹ Traducción propia. El término utilizado inicialmente por Monaco es “quasi-language”.

lo que resta de su texto, se niega a considerarlo como tal aun cuando le adjudica muchas de las características que son consideradas por los teóricos para determinar que un lenguaje es un lenguaje.

Además, al considerar que la forma de ver las imágenes en secuencia puede especializarse, da por hecho que, al igual que en la lectura de textos escritos, no solo se trata de unir un elemento con otro sino de darle sentido a esa secuencia y de interpretarla, lo cual le lleva a abordar la lectura del filme como actividad perceptiva. Entonces, puede pensarse que la única razón por la cual evita considerar al cine como lenguaje es no “desviarse” de su objetivo que es el estudio de la expectación como lectura, pero la falta de una justificación válida para dicha omisión deja un hueco en su investigación que no permite adentrarse lo suficiente en la experiencia del lector de filmes. Pese a lo anterior, sus reflexiones invitan a pensar en la manera en que se pone en marcha la percepción durante dicha actividad.

En el texto, Monaco revisa precisamente algunos estudios sobre la percepción de imágenes, la cual, explica, involucra tanto patrones ópticos como experiencias mentales que cualquier ser humano en condiciones normales es capaz de poner en marcha para percibirlos y comprenderlos según su cultura. Esta capacidad de coordinar ojos y cerebro para leer la imagen requiere e implica un proceso de aprendizaje, lo cual justifica, según el autor, la utilidad de contemplar la cinematografía como lenguaje. Esta actividad se lleva a cabo fisiológica, etnográfica y psicológicamente sin que seamos plenamente conscientes del proceso, lo cual nos lleva a pensar en que, como afirma Roman Gubern, nuestra conciencia de la narratividad de una secuencia de imágenes se origina y se especializa en nuestra experiencia con el mundo.

De vuelta con Monaco, él afirma que los mejores lectores de imágenes son los que presentan movimientos sacádicos⁶⁰ más eficientes y extensivos, es decir, que los más alfabetizados en la lectura del cine pueden aprovechar mejor la experiencia y el conocimiento de una variedad más amplia de convenciones culturales visuales, y quienes adquieren más del material son los más aptos para asimilar los diferentes conjuntos de significados que pueden percibir e integrarlos a la experiencia (156). Entonces, aunque cualquiera puede ver cine, algunas personas han aprendido a leer las imágenes de una manera más sofisticada que otras, lo cual las convierte en agentes activos dentro del proceso de percepción.

⁶⁰ El término *movimientos sacádicos* fue acuñado por el oftalmólogo francés Louis Emile Javal, en el siglo XIX, para denominar los movimientos rápidos que permiten a los ojos dirigir la mirada de una palabra a otra durante la lectura.

En este contexto, el autor trae de vuelta la problemática premisa de que el cine, al ser “como un lenguaje”⁶¹, puede estudiarse a través de métodos lingüísticos como el de la semiótica por lo cual recurre a los estudios de Christian Metz⁶² quien, en el libro *Film Language. A Semiotics of the Cinema* (1974), ya había planteado que el montaje dota a las secuencias de imágenes una “lógica de implicación” inherente a la narrativa cinematográfica, lo cual las convierte en lenguaje. De manera que Monaco intenta reforzar sus argumentos retomando las ideas de Metz, sin tomar en cuenta la premisa básica de sus estudios que es aceptar de inicio que el cine es un lenguaje.

Siguiendo esta línea, Monaco deja de lado la complejidad sistemática de la narración cinematográfica al explicar que “no entendemos una película porque conocemos su sistema, sino que logramos entender su sistema porque entendemos la película” (157). Lo anterior plantea un nuevo problema porque, desde este punto de vista, las imágenes expuestas por el lenguaje cinematográfico⁶³ adhieren irremediabilmente al significado con el significante, lo cual refuerza la idea de que mientras la literatura permite poner en marcha la imaginación, el cine trunca esa posibilidad. Entonces, Monaco contrarresta lo anterior al afirmar que:

El filme no sugiere, en este contexto: declara. Y allí yace su poder y el riesgo que representa para el observador: la razón por la cual es útil, incluso vital, aprender a leer imágenes bien para que el observador pueda aprovechar un poco del poder del medio. Mientras mejor se lea una imagen, mejor se entenderá, y más poder se tendrá sobre ella. El

⁶¹ Según Monaco, cualquier sistema de comunicación es un sistema de lenguaje, pero el cine no puede definirse claramente como un sistema de lenguaje, por lo que lo considera como un cierto tipo de lenguaje o cuasilenguaje.

⁶² En el libro *Film Language. A Semiotics of the Cinema* (1974), Christian Metz explica, a partir de las reflexiones de Jean Mitry, que los efectos del montaje filmico tienden a producir una lógica abstracta, independiente del filme, lo cual demuestra la existencia de una “lógica de implicación”, inseparable de la narrativa cinematográfica, gracias a la cual las imágenes se convierten en lenguaje. Entonces, el autor afirma que “el cine es lenguaje, más allá de cualquier efecto del montaje. [El cine] no cuenta buenas historias por ser un lenguaje, sino que se ha convertido en lenguaje porque ha contado historias muy buenas” (47).

⁶³ Metz (1974) retoma los planteamientos de Mikel Dufrenne sobre la obra de arte como umbral de acceso para el mundo representado y expresado a través del estilo del artista, la relación entre temas y valores, y el universo connotado; para diferenciar a la literatura del cine en función de la facilidad de su expresividad. Al respecto afirma que “en el cine, la expresividad estética está insertada en la expresividad natural, en el paisaje o la cara que el cine nos muestra. En las artes verbales, no se centra en alguna expresividad primaria genuina, sino en una significación convencional, la del lenguaje, que es generalmente inexpressiva. En consecuencia, la introducción de la dimensión estética —expresividad adherida a expresividad— en el cine se hace con facilidad: un arte fácil, está en constante peligro de caer víctima de su facilidad” (77). No obstante, la categorización del lenguaje cinematográfico de Metz, y estudios posteriores relacionados con el tema, dan cuenta de la complejidad del relato en el filme; por lo tanto, la afirmación de una posible facilidad del formato y del medio queda fuera de la discusión.

lector de una página inventa la imagen, el lector del filme no, aun así, ambos lectores deben trabajar en la interpretación de los signos que perciben para completar el proceso de intelección. Mientras más trabajen, mejor será el balance entre el observador y el creador durante el proceso; mientras más balance exista, más vital y resonante será la obra de arte (159).

La ambivalencia de Monaco con respecto de la postura de Metz exige cierta reserva al revisar sus estudios para comprender la lectura del cine, sin embargo, sus reflexiones con respecto del proceso perceptivo que se pone en marcha durante la actividad aportan datos interesantes. Por ejemplo, del párrafo anterior resalta que, ante la mostración inapelable de la imagen en el filme, el espectador requiere especializarse en su lectura para interpretar y comprender lo observado, o, como dice Monaco, para aprovechar el poder del medio. Esto equilibra la interacción entre el creador, que propone una representación dada del mundo, y el observador, que ya no se mantiene pasivo ante la automaticidad de la imagen en movimiento, sino que la abstrae y se apropia de ella. Este complejo procedimiento requiere de herramientas de análisis más sofisticadas para su abordaje, por lo que se retomará más adelante.

De vuelta hacia las dificultades de aplicar categorías lingüísticas en el análisis cinematográfico, Monaco recuerda que en los primeros textos sobre el tema se planteó la posibilidad de que la toma fuera equiparable a la palabra, la escena a la frase y la secuencia al párrafo. No obstante, el autor explica que cada cuadro contiene una cantidad potencialmente infinita de información visual y que la complejidad de la construcción secuencial del relato cinematográfico no permite identificar su unidad mínima. Entonces, el lenguaje fílmico “consiste en un corto circuito de signos en el cual el significante es casi igual al significado; y depende de un sistema continuo y no discreto⁶⁴ en el cual no puede identificarse una unidad mínima y que, por lo tanto, no puede describirse cuantitativamente” (160). Esto evidencia los límites de las

⁶⁴ En el libro *Nuevos conceptos de la teoría del cine* (1999), Robert Stam, Robert Burgoyne y Sandy Flitterman-Lewis hablan acerca de *La Grande Syntagmatique*, propuesta por Metz, como la diversidad de formas en las que el espacio y el tiempo pueden ser ordenados por medio del montaje dentro de los segmentos autónomos del cine narrativo, los cuales se definen a través de tres criterios: unidad de acción, tipo de demarcación y la estructura sintagmática. Las unidades sintagmáticas, entonces, se combinan con otros sistemas de códigos para desarrollar los hechos representados en la “cadena fílmica”, y Metz utiliza la palabra *sintagma* para designar “las unidades de autonomía narrativa, el modelo de acuerdo con el cual los planos individuales pueden agruparse, reservando a su vez ‘secuencia’ y ‘escena’ para designar tipos de sintagmas específicos” (60). Por lo tanto, sí es posible identificar la unidad mínima.

categorías lingüísticas con respecto del lenguaje cinematográfico pues, si bien este no cuenta con unidades mínimas, sí cuenta con elementos narrativos que configuran el relato. Se abordará este punto posteriormente.

En otro orden de ideas, Monaco explica que el cine puede darnos una aproximación más cercana a la realidad y puede comunicar un conocimiento más preciso, a diferencia del lenguaje hablado o del escrito que pueden lidiar mejor con el mundo de las ideas y de las abstracciones, aunque no compartan información “palpable” acerca de realidades físicas. Pese a lo anterior, hay que matizar este comentario, ya que el cine también construye imágenes y narrativas visuales complejas que apelan a la contemplación y a la interpretación del espectador, y lo llevan más allá de la diégesis, lo cual transforma al filme en un producto cultural.

Ahora, con respecto de la función connotativa del lenguaje fílmico, el autor explica que el sentido de una toma se construye por medio de la connotación *paradigmática*, entonces, nuestra comprensión proviene de una comparación, no necesariamente consciente, entre la toma observada y aquellas que forman parte del modelo general de este tipo de tomas. Además, afirma que la construcción del significado de una toma a partir de su relación con aquellas que le anteceden y le proceden, constituye el aspecto *sintagmático* que distingue al cine de otras artes, por lo que la edición y el montaje serían los recursos específicos de este lenguaje.

En otra de sus conjeturas, Monaco afirma que el cine puede considerarse un medio de comunicación unidireccional, al igual que otras artes no figurativas, debido a que apenas puede sostenerse una conversación utilizando un filme como medio. Además, explica que mientras el lenguaje hablado y el escrito son utilizados para la intercomunicación, el fílmico, al igual que el lenguaje utilizado con fines artísticos, se emplea para la comunicación unidireccional. No obstante, es aquí donde la presente tesis se despegue de la reflexión del autor, debido a que, si bien la interacción con las obras de arte no se asemeja a una conversación con interlocutores, al hablar de la transposición como un proceso de lectura, la observación no puede limitarse a la unidireccionalidad de la comunicación del arte, sino que debe enfocarse en la multidimensionalidad de la búsqueda de sentido en la lectura del texto. Esto se reflexionará posteriormente con la teoría de la recepción de Iser.

Pese a la observación anterior, se retoma la discusión con el autor a partir de su acierto al explicar que el filme, al hablar en neologismos, requiere que su lenguaje sea utilizado para inventarse. Para abordar esta problemática retoma una cita de Metz, quien afirma que “cuando un

‘lenguaje’ no existe aún, debemos ser un poco artistas para hablarlo, aunque sea pobremente. Porque hablarlo es en parte inventarlo, mientras que para el lenguaje cotidiano hablado es simplemente usarlo” (163). Por lo tanto, las connotaciones estarían vinculadas incluso a las declaraciones más simples del filme o, en otras palabras, en el lenguaje cinematográfico todo comunica.

Desde la perspectiva de Mónaco, para entender la manera en que se llevan a cabo la denotación y la connotación es necesario recurrir a los estudios de Peter Wollen sobre los signos y la significación en el cine, quien, a su vez, se basa en la semiótica de C. S. Pierce, para explicar que los signos cinemáticos pueden presentarse de tres formas: el *ícono*, un signo en el cual el significante representa al significado por su similitud; el *índice*, que se refiere a una cualidad porque mantiene una relación inherente con ella, independientemente de su parecido; y el *símbolo*, un signo arbitrario en el cual el significante representa al significado por convención, aunque no guarden una relación directa o indicial.

Con base en lo anterior, el autor afirma que el ícono caracterizaría principalmente el lenguaje cinematográfico, pues es a través de este elemento que la imagen construye significado y que el “filme descubre su propio, único poder metafórico, que se debe a la flexibilidad del cuadro: su habilidad de decir varias cosas simultáneamente” (166)⁶⁵. En este contexto, si las connotaciones se vuelven lo suficientemente fuertes, de manera eventual pueden aceptarse como significados denotativos como sucede, según Monaco, con las figuras retóricas empleadas en la construcción del discurso fílmico puesto que permiten explicar la asociación y la comprensión de distintos detalles dentro de los límites del cuadro para presentar una declaración con gran riqueza⁶⁶. En esta misma dinámica, el autor asegura que el “cine es un arte y un medio de extensiones. Mucho de su significado no viene de lo que vemos (o escuchamos) sino de lo que no vemos o, de manera más precisa, de un proceso comparativo entre lo que vemos y lo que no vemos” (169).

Dado que la atracción del cine radica en la forma en la cual se filma y se presenta lo que se desea mostrar, la reflexión continúa por el lado de la sintaxis del lenguaje fílmico que, a

⁶⁵ Traducción propia.

⁶⁶ Monaco explica que “muchos de los viejos clichés de Hollywood son sinecdóticos (tomas cercanas de pies marchando para representar un ejército) y metonímicos (las páginas del calendario que caen, las ruedas en movimiento de una locomotora)” (168). De hecho, afirma que el cine es más eficiente con respecto de la metonimia que la literatura gracias a que los dispositivos metonímicos se acoplan perfectamente a la producción cinematográfica y son utilizados como atajo cinemático.

diferencia del lenguaje escrito y del hablado en los que solo se preocupa por el ordenamiento en cadena de las palabras, incluye una composición espacial, dada la posibilidad de la imagen de mostrar muchas cosas al mismo tiempo. De manera que la sintaxis del lenguaje cinematográfico contempla dos dimensiones: el tiempo, que se transforma a través del *montaje*; y el espacio, que cambia en función de la *mise-en-scène* o de la puesta en escena. Desde esta perspectiva, la tensión entre dichas dimensiones constituye la estética del filme.

El contraste entre estos dos procesos del lenguaje fílmico fue motivo de debate para varios teóricos que colocaban uno por encima del otro según su capacidad de retratar la realidad. Por ejemplo, André Bazin, en el libro *¿Qué es el cine?* (1990), reflexiona sobre las posibilidades del lenguaje fílmico en contraste con las de otros medios como la fotografía, el teatro y la pintura. En este contexto afirma que la escena teatral impuso limitaciones de espacio y tiempo que mantenían a las situaciones dramáticas en un estado “larvario”, el cual fue superado gracias al cine y al denominado *teatro filmado*, que hace referencia a la adaptación fílmica de obras teatrales (155).

En otras palabras, Bazin afirma que la puesta en escena del teatro separa la “vida” para convertirla en un “fenómeno *in vitro*” que, aunque retrata parcialmente la naturaleza, ha sido modificado por la observación. Desde esta perspectiva, la verdadera hazaña del cine consiste en su posibilidad de retratar la naturaleza en su máximo esplendor, gracias a que la movilidad de la cámara permite unir el tiempo y el espacio, y a que “revela ciertos detalles que la escena [teatral] dejaba en blanco” (167-168). No obstante, esta premisa lleva al autor a establecer el respeto a los entornos naturales como el criterio más importante para determinar el éxito de un filme, el cual pone a prueba al contrastar algunas películas del expresionismo alemán como *El gabinete del Doctor Caligari* (1920) de Robert Wiene y *La pasión de Juana de Arco* (1928) de Carl Theodor Dreyer.

De dicho análisis concluye que el fracaso del trabajo de Wiene se debe principalmente a su apego al expresionismo, es decir, a una puesta en escena similar a la teatral que incluye la construcción de entornos artificiales, a diferencia de la cinta de Dreyer, en la cual, aunque se utilizan este tipo de estrategias, se explota la posibilidad de filmar en exteriores con luz natural. Esto, desde la perspectiva de Bazin, explica la “victoria” del realismo naturalista sobre los artificios del expresionismo, ya que “siendo, por tanto, el cine una dramaturgia de la naturaleza, no puede haber cine sin construir un espacio abierto, que sustituye al universo en lugar de

incluirse en él. Este sentimiento de espacio no puede sernos dado por el cine sin recurrir a ciertas garantías naturales” (188).

Si bien el término *puesta en escena* proviene de las artes escénicas y, gracias a posturas como las de Bazin, fue equiparado con un atentado en contra la representación realista permitida por el cine, estudios posteriores lo contemplaron como una parte fundamental de la producción fílmica. Por ejemplo, en el libro *Cómo analizar un filme* (1991), Francesco Casetti y Federico di Chio explican que:

La puesta en escena constituye el momento en el que se define el mundo que se debe representar, dotándole de todos los elementos que necesita. Se trata, pues, de “preparar” y “aprestar” el universo reproducido en el film. Evidentemente, en el nivel de la puesta en escena el análisis debe enfrentarse al contenido de la imagen: objetos, personas, paisajes, gestos, palabras, situaciones, psicología, complicidad, reclamos, etc., son todos ellos elementos que dan consistencia y espesor al mundo representado en la pantalla (126-127).

Entonces, retomando las reflexiones de Monaco, la puesta en escena en el cine implica un cúmulo de procedimientos complejos que no pueden restringirse ante el criterio del realismo, ya que responden a las necesidades expresivas del filme. Además, no es posible establecer una relación jerárquica entre dicha actividad y el *montaje* en función de su apego hacia la naturalidad o hacia la naturaleza de la mirada, ya que, como afirma el autor, en muchas ocasiones, al dirigirse de un punto a otro, nuestra mirada realiza un corte, más parecido al del montaje⁶⁷, que un paneo, vinculado regularmente con la contemplación y el realismo. Para defender su postura, el autor retoma las ideas de Jean-Luc Godard, quien explica que tanto la puesta en escena como el montaje son principios de organización que no difieren por sus posibilidades “realistas”, sino que se distinguen porque uno configura el espacio mientras que el otro ordena el tiempo. Asimismo, ambos cuentan con las mismas posibilidades realistas y expresionistas según el uso que les den los realizadores.

⁶⁷ En el libro *Lenguaje y cine* (1973), Metz propone contemplar el montaje en un sentido más amplio que permita observarlo más allá de los cortes y las uniones que se hacen después del rodaje, desde una perspectiva que “englobe la planificación, es decir, el modo en que está concebida, antes del rodaje, la segmentación del filme (y por tanto también, por una parte, las modalidades de este mismo rodaje)” (177). Ambos procedimientos, en su complejidad, convergen para construir el espacio-tiempo en el filme.

Otro aspecto relevante de la disertación de Monaco es su revisión de los códigos o sistemas de relaciones lógicas que se derivan del acto fílmico. Existen los códigos que parten de la cultura, es decir, que se encuentran fuera del filme y que son reproducidos por los realizadores; también aquellos que el cine comparte con otras artes y, finalmente, los que solo forman parte del lenguaje cinematográfico como el montaje que, según explica, difícilmente podría ser duplicado por otro sistema. Al respecto concluye que todos estos códigos en conjunto y en interacción constituyen la sintaxis del filme que los creadores utilizan para construir el mensaje.

Las ideas de Monaco ponen de relieve el funcionamiento del cine como lenguaje empleando categorías de los estudios lingüísticos, lo cual equipara la producción fílmica con una suerte de “escritura visual”⁶⁸. En este contexto, las características del lenguaje fílmico invitan a pensar en la manera en que se configura la experiencia del espectador que entra en contacto con un texto fílmico, pero el estudio de Monaco solo abarca las características formales de las películas y no otros factores que, como se explicará más adelante, afectan la significación de lo observado. Por lo tanto, es necesario revisar perspectivas que trasciendan la estructura del texto.

Un punto de vista de este tipo es el que expone Roger Odin en el artículo “La semiopragmática: un modelo heurístico”⁶⁹ (2019), en el cual propone un *modelo semiopragmático* para observar y describir los procesos de producción de sentido, tomando como base que la producción de un texto y su lectura son espacios separados cuyos resultados difieren principalmente por la manera en que se configuran las experiencias de emisor y de receptor según su contexto. Dentro de esta dinámica, el texto producido llega al receptor como “un conjunto de puntos” a partir de los cuales construye un texto nuevo basado en el anterior, entonces, en este circuito existe una doble producción de sentido: la del productor y la del receptor, mismas que nunca podrán ser idénticas. A esto se refiere al afirmar que su modelo es de “no comunicación”, y

⁶⁸ En el artículo “El nacimiento de una vanguardia: La Cámara Stylo”, Alexander Astruc reflexiona sobre el proceso a través del cual el cine se convirtió en un medio de expresión y explica que dicha trascendencia se dio cuando dejó de ser una atracción para convertirse en un lenguaje con potencial para la abstracción del pensamiento, equiparable, según el autor, al de la literatura. A esa era del cine, Astruc la llama la Cámara Stylo y la describe como un momento en el cual “el cine se apartará poco a poco de la tiranía de lo visual, de la imagen por la imagen, de la anécdota inmediata, de lo concreto, para convertirse en un medio de escritura tan flexible y sutil como el lenguaje escrito”. Entonces, el cine al convertirse en lenguaje adquiere la complejidad para expresar pensamientos abstractos a través de la imagen en movimiento, lo cual implica una exigencia mayor de sofisticación para su lectura.

⁶⁹ Odin define una hipótesis heurística como “aquella en la que no se trata de determinar si es falsa o verdadera, sino que se adopta solamente a título provisional como idea directriz en la búsqueda de los hechos” (155).

que el texto no se traslada intacto de un participante a otro, sino que cambia en función de las características que rodean la actividad.

No obstante, aun cuando las producciones de sentido no coincidan a la perfección, Odin propone pensar en ciertos “conjuntos de determinaciones” que comparten universalmente tanto el emisor como el receptor y que les permiten construir el texto de una manera no tan lejana. Por lo tanto, el objetivo del análisis del autor es observar cómo es que los participantes del proceso dan sentido al texto en función del *espacio de comunicación* en el que participan y que contempla el *tipo de textos* que se producen y que se leen, así como los *modos de producción de sentido y de afectos* que caracterizan un espacio cultural determinado. De dichos modos de producción, el autor destaca el de la *ficcionalización*, la cual describe como:

...construir una diégesis (un mundo) en el cual se desarrolla una historia (narración), a través de la cual se nos invita a entrar en una fase (a vibrar al ritmo de los eventos narrados) con un contrato enunciativo que estipula que se prohíbe interrogarse sobre la enunciación del texto (no se debe hacer preguntas, ni en términos de identidad, ni de verdad, ni de hecho: esto es lo que llamo el *proceso de ficcionalización de la enunciación*) (161).

Para hablar de lo anterior, Odin toma como base el ejemplo de las películas históricas, ya que en su expectación se combinan un modo *ficcionalizante*, para dar sentido a la historia aunque se sabe que lo que vemos son actores representando a personajes reconocidos, pero también uno *documentalizador*, que exige mantener la mayor cantidad de datos históricos verificables en el relato, así como uno *espectacularizador*, que se activa, por ejemplo, en los musicales, cuando el espectador “vibra” con la muestra de danza y música que aparece ante sus ojos al tiempo que evalúa el desempeño de los actores y de los bailarines; o en las películas de acción, en las que el relato es menos importante que el ritmo o los efectos corporales que produce.

Continuando la reflexión sobre su modelo, en el artículo “Arte y estética en el campo del cine y la televisión. Enfoque semiopragmático” (2006), Odin explica que todo trabajo de producción textual puede ser descrito a través de la combinación de los modos de producción de sentido y de afectos que conducen al lector a una experiencia específica. Estos *modos* son definidos por el autor como construcciones teóricas que permiten dar cuenta de lo que sucede

comunicacionalmente durante la lectura del arte, y aunque la variedad de tales construcciones es vasta, en este texto se enfoca principalmente en dos modos: el estético y el artístico.

En el estético, dice Odin que “el lector tiene en cuenta el objeto como se manifiesta en el presente de la lectura y el trabajo de producción de sentido y de afectos se efectúa sin preguntarse sobre el contexto de producción ni sobre el enunciador” (132), mientras que el artístico se lleva a cabo a través de “la construcción del enunciador real de la producción como perteneciente a la institución Arte” (134), para luego investigar más sobre su trabajo, sobre el contexto en el cual el texto ha sido producido y sobre las producciones con las que puede ser comparado. No obstante, con respecto de la expectación, Odin afirma que, aunque el cine es considerado arte, dicha asignación raramente está vinculada con el modo que adoptan los espectadores en las salas de cine o con el efecto que tienen las películas en ellos ya que:

Se va al cine para divertirse (modo lúdico), por la estrella que actúa en la película, por el espectáculo que ésta nos ofrece (modo espectacularizante), por vibrar al ritmo de los acontecimientos relatados (modo ficcionalizante), y cada vez más a menudo para dejarse llevar por la dinámica de las imágenes y los sonidos (modo energético), más raramente se va al cine para conocer mejor el mundo (modo documentalizante)” (135).

De lo anterior puede concluirse que la expectación de cine puede operar en diferentes modos de producción de sentido, por ejemplo, el modo estético puede observarse en la crítica cinematográfica, el modo artístico es más común en los trabajos de investigación acerca de dicho campo y el resto de los modos se activa durante la expectación convencional. No obstante, estos modos también pueden observarse en la lectura de textos con distintos formatos y provenientes de distintos medios, lo cual facilita la observación de fenómenos que involucran la interacción o el intercambio entre medios.

Dicho potencial es expuesto por Odin en el artículo “Semiopragmática e intermedialidad” (2019), en el cual aplica el modelo heurístico para estudiar el cine de los primeros tiempos y la manera en que la intermedialidad del medio afectó la dinámica del cine más actual. Este encuentro entre semiopragmática e intermedialidad, en palabras de Odin, se da en dos niveles: el *meta*, en el que la comparación sistemática entre medios permite comprender mejor cómo funcionan, y el de los *fenómenos intermediáticos*, en el que se revisa la manera en que los medios

involucrados interactúan y crean un marco de referencia para el estudio de otros problemas similares.

Partiendo de lo anterior, explica que existen unas *determinaciones universales* que afectan los procesos de producción de sentido del emisor y del receptor, independientemente del contexto en el que se encuentren, y otras *determinaciones contextuales* que convergen en el *espacio de comunicación* según la *competencia comunicativa*⁷⁰ de los participantes. En este marco, el cine, como objeto de estudio, permite observar esas determinaciones universales que facilitan al espectador su comprensión, dado que “uno ve una película de la misma forma en que ve al mundo” (157)⁷¹, y también facilita la definición de un espacio de comunicación con base en las características de cada película y de quienes la observan.

Dentro de las determinaciones contextuales, Odin identifica que los textos también obtienen sentido a partir de la naturaleza de los medios en los cuales surgen y expone que las implicaciones del enfoque intermedial de la semiopragmática permite comparar sistemáticamente estos últimos para comprender mejor su funcionamiento y describir ciertos *fenómenos intermediáticos* resultantes de sus interacciones. Entonces, enfoca su estudio en los aspectos intermediáticos del cine de los primeros tiempos y en cómo esta aproximación puede ayudar a comprender la actualidad del medio. En relación con esto menciona que:

La semiopragmática describe nuestra ‘competencia comunicativa’ como el resultado de la combinatoria de un número limitado de *modos* de producción de sentido y de afectos: los modos ficcionalizante, documentalizante, estético, artístico, privado, etc. Estos modos son analizables en términos de *procesos* (diegetización, narrativización, puesta en fase, etc.); se pueden descomponer, a su vez, en *operaciones* (figurativización, temporalización, etc.). Por definición, estos diversos mecanismos (modos, procesos, operaciones) se consideran *transmediáticos* (susceptibles de funcionar en todos los medios) (176).

⁷⁰ Odin basa el uso del concepto “competencia comunicativa” en las reflexiones de Dell Hymes en *Foundations on Sociolinguistics* (1974).

⁷¹ Al respecto, el autor explica que, al menos en cierto nivel, existen “determinaciones de los “modelos automáticos” [...], diversos ‘precableados’ que se movilizan más fácilmente en el cine, por estar construido basándose en las características de nuestro sistema perceptivo-cognitivo, etc. En síntesis, hay que reconocer que, en cierto nivel, para algunos elementos, el espectador no puede escoger las modalidades de producción de sentido” (158).

En la descripción anterior, por un lado, Odin sistematiza el modelo semiopragmático al tomar en cuenta y al categorizar otras actividades relacionadas con los modos de producción de sentido y de afecto, y, por otro, amplía los límites del modelo para que pueda utilizarse en la observación de la lectura en medios diversos. A manera de ejemplo, el autor toma la *diegetización*⁷² o el “proceso que permite al lector o al espectador entrar en un mundo” (177), independientemente de si este se ofrece como “real o imaginario”, como punto de partida para identificar algunas diferencias entre las formas en que los lectores entran en contacto con medios de diferente naturaleza.

Como primera reflexión, Odin afirma que, para explicar el proceso de diegetización, no basta con describir operaciones como la construcción de un espacio o del tiempo del relato, ya que el lector requiere de habilidades que le permitan decodificar los signos que se le presentan obviando la estructura textual, esto se denomina *ocultamiento del soporte* y es indispensable para que la diegetización se lleve a cabo satisfactoriamente. Para ejemplificar el uso de estas categorías en un análisis intermedial, el autor compara la experiencia de lectura de la fotografía y del cine, de lo cual deduce que:

Como el cuadro, y puede ser que, de manera más evidente, una *fotografía* es un objeto que se puede conservar en cajas de zapatos, pasarse de mano en mano, girar y voltear, botar, romper, etc. En esto la fotografía es muy diferente del cine o de la diapositiva. Para el espectador, ver una película no implica ninguna relación directa con el filme objeto: el *filme-película* (es este el que tiene el estatuto de objeto) no es el *filme-proyección* (el conjunto de vibraciones luminosas y sonoras producidas por el aparato de proyección), que solo permite acceder al *filme-texto*. Con la fotografía, por el contrario, el *texto fotográfico* es directamente descubierto sobre el *objeto-foto* que tenemos entre las manos. Esta presencia insistente del soporte conduce a un bloqueo de la *diegetización* (179)⁷³.

Entonces, podría decirse que mientras la presencia del soporte físico de la fotografía obstaculiza la diegetización, la proyección de la cinta, al ocultar el soporte, innova el proceso, lo facilita y lo

⁷² La problemática de la diegetización y el ocultamiento del soporte se contempla como otra de las condiciones de éxito para la lectura y, por lo tanto, para la transposición, por ello ambos conceptos se abordarán más a profundidad en un apartado posterior.

⁷³ Itálicas colocadas por el autor en el texto original.

automatiza. Dado que esta perspectiva puede ser utilizada para comparar la interacción entre una amplia variedad de medios, las reflexiones de Roger Odin permiten pensar la transposición de la novela gráfica *Watchmen* a su versión fílmica en términos de diegetización, para identificar la importancia del ocultamiento del soporte tanto en el cómic como en el cine y cómo este procedimiento afecta el éxito del traslado, tomando en cuenta que quien transpone debe contemplar las características de la lectura del medio precedente para construir una nueva experiencia.

En el siguiente segmento se aborda precisamente la experiencia del lector desde diversas perspectivas, con el objetivo de reconocer las características de la lectura cotidiana y las de la lectura esmerada que se lleva a cabo en el arte. Este marco sentará las bases para desarrollar una aproximación teórico-metodológica hacia la lectura transpositiva, es decir, hacia un tipo de lectura especializada con miras hacia la producción de un texto nuevo en un medio distinto. Dicho modelo será utilizado para analizar, en su complejidad, la transposición de la novela gráfica *Watchmen* (1987) a su versión cinematográfica.

La experiencia del lector

Si bien la configuración de la narrativa gráfica en *Watchmen* (1987) no difiere de la distribución clásica del cómic, juega con la construcción del sentido y del significado de la imagen en la configuración de las viñetas, pues estas contienen elementos fundamentales para el relato que pueden no ser observados en un primer vistazo del texto. Además, las ilustraciones contienen referencias hacia la cultura popular, así como textos con distintos formatos que aparecen al final de cada capítulo y que ofrecen datos relevantes para la interpretación y para la comprensión de la historia. Estas características convierten la lectura de la novela gráfica en una actividad de mayor exigencia perceptual y para su estudio es necesario entender cómo se lleva a cabo esta actividad de manera cotidiana.

La teoría de la recepción expuesta por Wolfgang Iser en el libro *The Act of Reading* (1978) aporta un panorama de la lectura de textos de ficción tomando como base las condiciones de felicidad que según J. L. Austin, en el libro *Cómo hacer cosas con palabras* (1962), deben cumplirse para que los *actos de habla* se realicen correctamente. En su obra, Austin expone que el éxito de una conversación o de una interacción verbal cotidiana depende de que se respeten las *convenciones* del acto de habla, de que se sigan los *procedimientos* preestablecidos para llevarlo a

cabo y de que los participantes tengan la *disposición* para desarrollarlo. Por su parte, Iser retoma esta *doctrina de los infortunios* para identificar los elementos que intervienen en la lectura y para estudiar la manera en que el texto impacta en el lector.

En el artículo “Lectura, narración y metáfora conceptual” (2016), Jaime Villarreal esquematiza el contraste entre las *condiciones de éxito*⁷⁴ requeridas, según Austen, para la conversación y las propuestas por Iser para llevar a cabo la lectura. A partir de dicho esquema y con base en las ideas de Iser, explica que para leer se debe cumplir con tres requerimientos: la *disponibilidad*, que depende completamente del lector; el *repertorio*, que sustituye a las convenciones presentes en la conversación por un conocimiento previo activado por el texto en el lector; y los *procedimientos aceptados* que deben seguirse para que el acto se realice de manera afortunada.

Dicho contraste pone de relieve que el vínculo entre texto y lector no se sostiene de la negociación, como en la charla, sino de la intención de entender lo que se lee, y que, en el proceso, se activan estrategias que detonan y que dirigen la actividad lectora, así como procedimientos a partir de los cuales se significa y se interpreta el texto. Para analizar la interacción entre texto y lector, Iser se enfoca en describir y en aplicar el *repertorio*, que abarca el conjunto de *textos precedentes* y de *normas sociohistóricas* encapsuladas en el texto que el lector identifica, significa e interpreta.

El funcionamiento del repertorio es observado por el autor en la lectura del texto de ficción, debido a que este retoma algunos elementos de la cotidianidad y los reorganiza en función de la estructura del texto que regularmente propone un punto de vista distinto, lo cual despierta la atención del lector y guía tanto su acceso a la información como la emotividad de su experiencia. Entonces, la significación del texto, que se da más como un acontecer dinámico que como una entidad definible, parte de una estructura que provee de un marco de referencia a la actualización y de las circunstancias individuales y/o colectivas del lector (*background*).

En el libro *How to Do Theory* (2006), Iser explica que su teoría de la recepción permite observar ambos polos del texto: el artístico y el estético, ya que aborda su condición textual como creación de un autor al tiempo que se toma en cuenta los efectos que tiene en un lector. Por lo tanto, en sus palabras, su perspectiva ayuda a pensar en “por qué y cómo un mismo texto literario

⁷⁴ El término *condiciones de éxito* es propuesto por Villarreal para referirse a los requerimientos necesarios tanto para la conversación como para la lectura.

puede significar cosas diferentes para diferentes personas en diferentes momentos” (68). De manera que la perspectiva de Iser amplía los estudios sobre la lectura hacia la manera en que los lectores dan sentido y significan los textos, pero no abarca las implicaciones de esta actividad cuando se lleva a cabo en otros medios distintos del literario y tampoco contempla la experiencia corporal del lector, cuya importancia se revisará más adelante.

Pese a lo anterior, sus categorías son particularmente útiles para sistematizar el modelo de análisis del lector-transpositor, ya que permite describir los elementos que participan durante el proceso transpositivo y observar la manera en que el lector interactúa con y a partir de estos para llevarlo a cabo. No obstante, también hay que tomar en cuenta que los estudios de Iser solo se enfocan en la lectura, que es el primer momento de la transposición, y no mencionan en ningún momento un tipo de lectura para transponer, es decir, para producir un texto distinto. Entonces, para fines del presente análisis, se retoman y se amplían los alcances de las categorías de dicha teoría para abarcar en su complejidad el procedimiento de recepción-producción dirigida. Este punto se desarrollará más adelante.

Una perspectiva más amplia sobre la lectura es la que plantea Juan Poblete en el artículo “Qué es, qué fue y cuál es el futuro de la lectura” (2017) en el cual revisa los estudios de Karin Littau, Maryanne Wolf y Jonathan Beller para exponer la manera en que los teóricos empezaron a observar la lectura como una actividad cognitiva y corporal que ha evolucionado a la par de las tecnologías, modificando las interfaces de los textos y sus vínculos con los seres humanos. Desde esta perspectiva, retomando las palabras de Maryanne Wolf, Poblete explica que la lectura “se define por su capacidad generativa para ir más allá de lo dado pues reproduce y depende de la plasticidad del cerebro, es decir, de su arquitectura abierta y de su capacidad para transformar su circuito (*circuit wiring*) e ‘ir más allá del diseño original de sus estructuras’” (2) ⁷⁵.

En este sentido, la evolución de las formas de lectura ha transformado nuestro cerebro y nuestro pensar sobre nosotros y sobre los otros, lo cual se refleja en el desarrollo intelectual del ser humano. Esto ya evidencia la necesidad de superar los análisis mentalistas de la lectura, como el de Iser, para comprenderla como una actividad interactiva y sensorial. Al respecto, Maryanne

⁷⁵ Las reflexiones de Poblete surgen de la revisión de *Proust and the Squid. The Story and the Science of the Reading Brain* (2007) de Maryanne Wolf y *Theories of Reading: Books, Bodies, and Bibliomania* (2006) de Karin Littau.

Wolf, citada por Poblete, explica que los tres principios de la arquitectura cerebral⁷⁶ que la lectura explota son “la capacidad para establecer nuevas conexiones entre estructuras ya existentes⁷⁷, la capacidad de constituir áreas de una exquisita y precisa especialización para reconocer patrones en la información; y la capacidad de aprender a usar y conectar información de esas áreas de manera automática” (2).

Entonces, la lectura integra el acto de leer y el proceso cognitivo que implica la atención, la percepción, la conceptualización, la lingüística y el movimiento. Dichas actividades requieren de cierta especialización que permita al lector ir más allá de la estructura textual, es decir, hacia la reflexión. En consecuencia, Poblete explica que:

El procesamiento optimizado y automatizado de signos y conceptos, las formas repetidamente practicadas de atención, decodificación e inferencia permiten más tiempo para pensar cosas nuevas, para ir más allá del texto. Este tiempo extra pueden ser los milisegundos que permiten establecer la secuencia correcta entre percepción, memoria y comprensión, que son la mecánica de la lectura, o bien puede ser la pausa larga que hace posible la reflexión y una percepción cambiada del contenido, del yo y de los otros, elementos que definen el sentido más profundo de la práctica de la lectura (2).

Para comprender la evolución de la lectura, Poblete retoma a Karin Littau, quien revisa la historia de la lectura en función del cuerpo y de sus afectos, es decir, como experiencia sensorial. Esta perspectiva trasciende la tradición del estudio de la lectura enfocada en el texto y la amplía hacia el campo de los medios y de los efectos que generan al interactuar con los lectores y con su contexto. En su propuesta, Littau identifica la imprenta, el cine y la Internet como las tecnologías que han afectado nuestra relación con la palabra, entonces, a partir del concepto de *bibliomanía*, reflexiona acerca de cómo la sobreestimulación sensorial que entrelaza lo fisiológico, lo material y lo tecnológico en estos nuevos medios, modifica la atención del receptor. De manera que la lectura puede estudiarse desde conceptos como la distracción, la estimulación múltiple y el involucramiento del cuerpo.

⁷⁶ El autor especifica que estos principios surgen de la reflexión de las ideas de Stanislas Dehaene sobre el *reciclaje neuronal*.

⁷⁷ Estos principios de la arquitectura cerebral parecen vincularse con lo que Iser (1987) denominaba *repertorio*, el conocimiento previo que el texto evoca durante la lectura para que el lector de sentido a lo que lee.

En este orden de ideas, si pensamos en que “las máquinas nos han hecho a nosotros tanto como nosotros hemos hecho a las máquinas⁷⁸” (4), es posible observar que las características de los objetos o de los soportes⁷⁹ afectan las prácticas de lectura, que los lectores no solo buscan dar sentido a lo que leen, sino que leen en función de la experiencia emotiva que permite la actividad; y que la tecnología, como creación misma del hombre, reconfigura tanto sus procesos cognitivos como los perceptivos. Entonces, Poblete revisa la relación entre las lecturas, los lectores y sus contextos, así como la conexión entre las tecnologías, los usos sociales y las formas de consumo que estas propician, y afirma que existe un tipo de lectura automatizada cuyo perfeccionamiento conlleva la simplificación del proceso perceptivo, puesto que su evolución ha optimizado nuestros circuitos cerebrales para transformar la actividad en una experiencia personal y cultural con un significado profundo.

No obstante, dicha automaticidad es desafiada por la percepción del arte debido a que la desfamiliarización de los objetos nos permite verlos como si estuvieran por primera vez frente a nuestros ojos, lo cual exige una contemplación más prolongada que trae consigo una mayor reflexión intelectual y una energía afectiva más fuerte por parte del lector. Al respecto, y con base en las ideas de Viktor Sklovski, Poblete explica que:

Si el arte es lo que nos permite desfamiliarizar las cosas, para hacer posible la percepción de un objeto como si este fuera visto y no-reconocido, es decir, una experiencia del objeto por primera vez y no ya filtrado por nuestros esquemas perceptivos que, al disminuir el tiempo de procesamiento de lo real, permiten el reconocimiento cognitivo a través de una simplificación de la verdadera complejidad de los datos, entonces el arte y la lectura de lo literario como arte son, en un cierto sentido, un movimiento contrario a este último, un movimiento en la dirección opuesta a aquella del economizar los medios, la energía y el tiempo que es lo que define al cerebro lector. Este contra-movimiento supone no solo el nuevo gasto de energía en cuanto reflexión intelectual concentrada, sino también toda la energía afectiva que una buena lectura puede involucrar (10)⁸⁰.

⁷⁸ Littau citado por Poblete.

⁷⁹ Este término no es mencionado por el autor, pero fue elegida para concretar la idea.

⁸⁰ Traducción propia

El término *desfamiliarización*, conocido también como *desautomatización* o *extrañamiento*, fue acuñado por Viktor Sklovski en el artículo “El arte como artificio” (1970) para hablar del procedimiento inverso a la automatización, que se da cuando las acciones llegan a ser habituales para convertirse en inconscientes y automáticas. El autor reflexiona sobre este proceso en el siguiente pasaje:

La automatización devora los objetos, los hábitos, los muebles, la mujer y el miedo a la guerra. “Si la vida compleja de tanta gente se desenvuelve inconscientemente, es como si esa vida nunca hubiese existido”. Para dar sensación de vida, para sentir los objetos, para percibir que la piedra es piedra, existe eso que se llama arte. La finalidad del arte es dar una sensación del objeto como visión y no como reconocimiento; los procedimientos del arte son el del extrañamiento de los objetos, y el que consiste en oscurecer la forma, en aumentar la dificultad y la duración de la percepción. El acto de percepción es en arte un fin en sí y debe ser prolongado. *El arte es un medio de experimentar el devenir del objeto: lo que ya está ‘realizado’ no interesa para el arte* (73).

En este fragmento Shklovski plantea la existencia de ciertas acciones que al ser realizadas constantemente se convierten en automáticas y se pierde consciencia de ellas, por ejemplo, la percepción. El arte, en este contexto, se presenta como un reto para la percepción automática pues los objetos son representados de manera no convencional para aumentar la dificultad y la duración de su lectura, lo cual dota a dichos objetos de una nueva dimensión: la experiencia. En el apartado “Defamiliarisation” del *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (2017), Wolf Schmid afirma que Sklovski acuñó el término como la clave del formalismo ruso, debido a que construye un puente⁸¹ entre los aspectos formales y los estéticos de la obra de arte, y como la base del concepto de desviación, el cual hace referencia a que “la función del arte no reside en

⁸¹ En la tesis doctoral *La finalidad estética en el formalismo ruso: el concepto de desautomatización* (2006), Pau Sanmartín Ortí revisa los orígenes del concepto de desautomatización en el formalismo ruso, que lo conecta con las propiedades estéticas de la obra de arte, y explica que “la desautomatización, por tanto, resulta ser una herramienta crítica extremadamente adecuada para superar el primer momento de la descripción formal y extraer conclusiones analíticas de carácter estético, al tiempo que no olvida que el arte es, ante todo, una cuestión de forma. No se trata, como en ocasiones se ha podido entender, de obviar o sacrificar el análisis formal en aras de una reflexión sobre la función estética que cumplen las formas, sino tan solo de constatar que la literariedad es una propiedad formal indisolublemente unida a una finalidad estética” (10).

representar contenido o transmitir mensajes, sino en desfamiliarizar el tema en cuestión y los dispositivos a través de los cuales se presenta” (98).

Según el autor, la desfamiliarización en los ejemplos de Shklovski se muestra en tres sentidos específicos: *la desviación de las convenciones formales de representación, la disrupción de los patrones automatizados de representación y la alienación de objetos, conceptos y formatos familiares*. La intención de dichos procedimientos es incrementar el esfuerzo y la duración de la percepción ya que, como finalidad del arte, esta debe prolongarse para reconocer la esencia del objeto, apreciar la percepción en sí misma y tomar consciencia del proceso creativo (98). Desde esta perspectiva, los ejemplos de Sklovski ilustran la desfamiliarización en objetos de la realidad extralingüística, las instituciones sociales, el lenguaje y el dispositivo artístico, entonces, sus estudios dieron paso al debate sobre la evolución literaria como resultado de ciclos de automatización y desautomatización, aspecto que aborda Littau en sus reflexiones. Esto implica que la transformación en el acceso a los textos detona la adaptación de los lectores a nuevas condiciones de interacción, lo cual cambia también su percepción.

Pese a su esfuerzo por operativizar el concepto de desautomatización, las categorías propuestas por Schmid no quedan completamente definidas, por lo que no es posible utilizarlas para el análisis de este fenómeno en el proceso transpositivo. En cambio, una perspectiva más pertinente es la que expone Pau Sanmartín Ortí en su artículo “*Desautomatización y creación*” (2004), en el cual explica que la desautomatización es un efecto que se produce durante la recepción de la obra artística y que afecta nuestra forma de percibir la realidad, pero que no se limita a la experiencia del lector, sino que forma parte fundamental del proceso creativo. Desde esta perspectiva, y con base en las ideas de Jan Mukarovsky, explica que la recepción del autor combina dos actitudes:

[...] por un lado, desarrolla una actividad racional y consciente, destinada a resolver los problemas técnicos implicados en la producción artística [...]; pero por otro lado [...] se preocupa también por el impacto estético de su obra, lábil y contextual, construido en cierta medida a partir de elementos no controlados o predecibles. La primera actitud se corresponde con la propia labor autorial, mientras que la segunda tiene que ver con el aspecto receptivo del que participa también el productor (250).

De manera que el productor es al tiempo un creador artístico especialista en la técnica del arte en el que se desenvuelve y lector de la obra, pero también de su entorno y de las condiciones que afectan su proceso creativo. Entonces, Sanmartín propone estudiar la desautomatización como técnica y como estímulo de la creación artística al intentar dar cuenta de la función que cumplen el *ingenium*, o el genio inspirado, y el *ars* o la habilidad para ejecutar diversas técnicas artísticas, ambos conceptos relacionados con la teoría literaria; así como de su complementariedad. Con base en lo anterior, busca probar que la desautomatización se da a la par en la recepción y en la producción del arte y, además, mostrar que la voluntad de contrarrestar el automatismo de las técnicas convencionales y de reconocer la importancia de los “elementos imprevisibles” que afectan la creación de la obra es una necesidad poietica primordial confesada por varios creadores⁸². En sus apuntes, Sanmartín describe cómo el artista busca ser sorprendido por su propio arte pues evita premeditar el resultado final para estimular el propio proceso creativo, esto lo explica, partiendo de las ideas de Sklovski, al afirmar que el arte persigue el asombro porque

[...] los objetos codificados a través de códigos, signos y demás herramientas convencionales (y por tanto previsibles), no son aprehendidos con la intensidad con la que se percibe cuando su extrañeza no nos deja otro recurso que el de su vivencia. El artista no sólo provoca este efecto en el receptor, sino que él mismo necesita percibir la realidad al margen de los medios habituales y anticipados por un automatismo (254).

La desautomatización, entonces, es un elemento inherente al proceso creativo pues la finalidad del arte es percibir y representar la realidad de una manera particular, sin automatismos. En términos de transposición, autores como Sergio Wolf ya explicaban que el texto transpuesto es el resultado de la lectura de quien transpone y no una repetición del texto precedente. En este sentido, la transposición es un proceso desautomatizante de origen. De vuelta a la reflexión de Sanmartín, los recursos expresivos son herramientas con las que juega el artista para dar forma a su obra en función de las exigencias de su creatividad. Por lo tanto, explica que

⁸² Sanmartín revisa algunos testimonios de creadores como Stéphane Mallarmé, Paul Valéry y Eduardo Chillida para exponer el esfuerzo del artista no solo por llevar a cabo el proceso creativo, sino por generar un efecto en el lector. Esto lo resume, retomando las palabras de Mallarmé, al explicar que “lo importante en el arte no es que el poeta esté inspirado, sino que sea capaz de trabajar con el material que le ofrece la inspiración para lograr ciertos efectos sobre el receptor, para convertirlo a éste en un inspirado” (252). De manera que, con este objetivo, el autor se convierte en el primer lector de su obra.

[...] muchas veces el artista desconoce el porqué de múltiples elecciones. En todo caso, ‘sabe’ que deben estar ahí. Como señala Mallarmé, lo que se sabe es si cada elemento concuerda o no con el efecto intuido por el poeta. Con el término de “efecto” el poeta francés subraya el carácter global, difícilmente precisable y descomponible de dicho momento poético. Lo que se sabe, por tanto, es el efecto que se quiere provocar y qué medios técnicos son eficaces para conseguirlo (255).

Este fragmento es interesante porque describe cierta automaticidad del proceso creativo, en el sentido de que el artista elige de entre los medios técnicos con los que ya está plenamente familiarizado⁸³ los más eficaces para conseguir el efecto deseado en su obra, sin reparar necesariamente en el proceso de selección que se da de manera automática según su finalidad creativa. En este sentido, la creación se mueve constantemente entre la automatización y la desautomatización del uso de los recursos expresivos, de la manera en que se percibe lo que se va a representar y, finalmente, de la representación final, es decir, de la obra.

Entonces, durante el proceso creativo, el artista se convierte en receptor para reconocer el efecto de su obra pues, como dice Sanmartín, el “resultado estético, en tanto que es captado intuitivamente, exige una combinación del cálculo racional con una actitud no consciente capaz de intuir el impacto estético del poema”. Entonces, retoma las reflexiones poéticas de Valéry para explicar que las obras artísticas representan por un lado el *término* de la actividad de su creador y el *origen* de la del lector, pero la actividad del primero está conformada por dos aspectos pues “por un lado, el autor experimenta un ‘estado poético’ especial y, por otro, trabaja con dicho estado para producir un determinado *efecto* al lector, análogo —que no idéntico, pues tal cosa es imposible— al estado poético experimentado por él” (256).

⁸³ Sanmartín retoma los estudios de Roman Jakobson en el fragmento “Modelación verbal subliminal en la poesía” del libro *Arte verbal, signo verbal, tiempo verbal* (1981), en el cual expone cómo el valor artístico de una obra no necesariamente depende de la consciencia que se tenga de los recursos responsables del efecto artístico, pues estos no son percibidos con premeditación. Entonces, afirma que “Jakobson citaba la confesión de Blake de cómo sus versos le llegaban sin premeditación y contra su voluntad, la sorpresa de Jlébnikov al descubrir la presencia no controlada de quintetos estructurales en sus poemas (descubrimiento *post facto*, etc.) para concluir que el poeta domina inconscientemente, como si se tratara de una segunda gramática, los esquemas verbales poéticos. Estas segundas reglas gramaticales implícitas en la creación poética se transmitirán de generación en generación por medio de una ‘captación inmediata y espontánea de los efectos sin la elucidación racional de los procesos mediante los cuales se producen’” (255).

De esta forma, la obra se convierte en el espacio de encuentro entre la percepción del artista y la del lector, que comparten un procedimiento similar, ya que la desautomatización activa los recursos receptivos de ambos participantes para asimilar una realidad que aparece como desconocida y que, además, exige una decodificación más compleja a partir de códigos conocidos que también se configuran de maneras inesperadas, lo cual plantea un reto mayor para el lector que busca reconocer y apropiarse de dicha alteridad. Esto, según Sanmartín con base en las ideas de Sklovski, provoca una vivencia intensa y placentera tanto de la lectura como de la creación de la obra, aunque, dado que su estudio se enfoca en el aspecto creativo, solo profundiza en la manera en el artista busca crear un artefacto que facilite la vivencia estética independientemente de la organización convencional de los códigos utilizados. Esta enajenación del autor le permite percibir los objetos fuera del contexto habitual en el que suelen aparecer y representarlos de un modo distinto en función de la finalidad creativa de su obra. Entonces, afirma Sanmartín:

Quando experimentamos la extrañeza de los signos poéticos, de una determinada presentación de los hechos, etc., experimentamos también la inutilidad de los códigos de inteligibilidad convencionales para procesar esta información. Desprovistos de estos recursos automáticos, el arte nos hace volver sobre la experiencia para aprehenderla: solo así lo experimentamos como vivencia intensa en lugar de como comprensión racional (266).

En este sentido, el placer del proceso creativo radica en la desautomatización de los códigos y de los objetos, aunque las reflexiones de Sanmartín se quedan en la experiencia interna del artista y no trascienden hacia la manera en que las condiciones de su contexto pueden determinar su perspectiva. Finalmente, un artista también forma parte de la vida en sociedad y suponer que se aísla de su entorno para la creación de sus obras desestima un aparte importante del proceso creativo: el contexto. En este orden de ideas, Sanmartín propone un sistema para estudiar la desautomatización en el arte, el cual será descrito en el apartado correspondiente a las herramientas de análisis de la presente tesis.

De vuelta al tema de la lectura, las ideas de Poblete sobre la actividad esmerada en conjunto con las de Sklovski sobre la desautomatización, nos llevan a pensar en la forma en la cual el lector afianza sus vínculos afectivos con los textos más exigentes, aquellos que

desautomatizan el proceso y le invitan a buscar, más allá de lo evidente, el sentido de lo que perciben. Esto implica que un lector asiduo busca constantemente textos que reten sus patrones automatizados, que rompan sus expectativas y que le permitan una experiencia más emotiva.

En términos de la transposición de la novela gráfica *Watchmen* a su versión cinematográfica, la reflexión sobre la lectura esmerada pone de relieve que la novela gráfica cuenta con características narrativas que desautomatizan la lectura cotidiana del cómic, como los relatos intercalados y una gran densidad semiótica en las viñetas. Sin embargo, la revisión del cambio en los modos de percepción de los lectores, resultante del traslado del texto previo a un medio distinto del de origen y a un contexto diferente del de su producción, requiere un abordaje más complejo.

Este proceso puede entenderse a partir de lo que Walter Benjamin describe, en su ensayo “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” (1936), como un cambio en el *sensorio* o en el modo de percepción como consecuencia de los avances tecnológicos. En el libro *De los medios a las mediaciones* (1987), Jesús Martín-Barbero explica que el trabajo de Benjamin permite “vislumbrar la mediación fundamental que permite pensar históricamente la relación de la transformación en las condiciones de producción con los cambios en el espacio de la cultura, esto es, las transformaciones del *sensorium* de los modos de percepción, de la experiencia social” (56).

En este sentido, los cambios en las condiciones de producción afectan las características de los medios, las formas en que los lectores se acercan a los soportes expresivos, la manera en que interpretan el texto, así como las condiciones a partir de las cuales se apropian de este, es decir, afectan las prácticas de consumo. Aunque Benjamin no reflexiona específicamente acerca del cómic o del cine basado en la narrativa gráfica, sus ideas sobre la manera en que los modos de producción cambian y abren paso a nuevas experiencias de percepción y consumo permite pensar en cómo la experiencia cultural del cómic generó audiencias profundamente involucradas y apasionadas por los textos y sus personajes, así como en la manera en que las industrias del cómic y del cine se vincularon para explotar dicho vínculo afectivo a través de una experiencia multimedial y multiplataforma. Este punto se retomará más adelante.

La postura de Benjamin, constituida y plasmada tiempo antes que la crítica radical de Theodor Adorno y de Max Horkheimer, plantea la posibilidad de dejar atrás el contraste entre el

arte de élite⁸⁴ y la cultura de masas con el objetivo de revisar la experiencia y los cambios en los procesos de percepción dentro de la *industria cultural*⁸⁵. Desde esta perspectiva, los medios masivos no son considerados como instrumentos de manipulación, sino como dispositivos que democratizan el acceso de las masas al arte al tiempo que transforman sus modos de producción y de distribución, cambiando también las prácticas de consumo.

En esta revisión, Benjamin identifica la imprenta, la fotografía y el cine como los medios que transformaron de manera determinante la forma en que percibimos, pero se estaciona en la reflexión acerca del impacto del cine en la configuración del espectador. En contraste con la actividad espectral alienada que contemplan Adorno y Horkheimer⁸⁶, Benjamin explica que el espectador se enfrenta a un tipo de *shock*⁸⁷, debido a la secuencialización automática de imágenes que lo acerca a realidades lejanas; y a una experiencia tanto masiva como emotiva, dadas las condiciones de difusión y de proyección.

El enfoque de Benjamin en la experiencia permite abordar una nueva dimensión de la dinámica cultural de las masas, que configuran su entorno en función de lo que perciben en sus diferentes espacios sociales. Martín-Barbero contrasta las ideas de Adorno y Horkheimer con las de Benjamin desde la importancia que le dan a la experiencia que tienen las masas cuando entran en contacto con los medios. Entonces, afirma que

⁸⁴ En la discusión sobre el papel del arte en la dinámica social, la postura de la Escuela de Frankfurt se caracterizó por una crítica radical hacia la masificación, derivada principalmente del reproche ante la capitalización de la política y de la cultura por parte del totalitarismo nazi.

⁸⁵ En el libro *Dialéctica del iluminismo* (1947), Adorno y Horkheimer plantean la existencia de una industria cultural cuya unidad de sistema, conformada por medios de reproducción masiva como el cine, la radio y las revistas, que regula la recepción aparentemente dispersa y se refuerza con el establecimiento de un ciclo de manipulación-necesidad. Es decir, que ejecuta técnicas para generar en los individuos necesidades iguales que pueden satisfacerse por medio de bienes estándar. Según Martín-Barbero, el concepto tiene como objetivo “pensar en la dialéctica histórica que arrancando de la razón ilustrada desemboca en la irracionalidad que articula totalitarismo político y masificación cultural como las dos caras de una misma dinámica” (50), tomando como ejemplo la “democracia de masas” de Norteamérica como el nazismo alemán.

⁸⁶ Desde la perspectiva de Adorno y Horkheimer, el funcionamiento de dicho sistema de manipulación del público y de control del mercado provoca lo que Martín-Barbero llama *atrofia de la actividad del espectador*, que se manifiesta al dirigir el tiempo libre del trabajador, privándolo así de subjetividad y convirtiéndolo en estadística. Como ejemplo Adorno y Horkheimer destacan al cine debido a que, según ellos, todas las películas se vinculan con los objetivos de la industria cultural, puesto que, en la recepción de las filmaciones, el espectador debe ir tan rápido para seguir el argumento de la película que no puede pensar y se mantiene inmóvil, víctima de las imágenes que se muestran frente a él.

⁸⁷ El autor explica que el efecto de shock generado por la proyección en cine adaptó el dispositivo de percepción que permitía al ser humano mantenerse al acecho, acentuando la sensación de encontrarse en constante peligro. Esto debido a que, a diferencia de corrientes artísticas como el cubismo y el futurismo que representaban la inserción de los aparatos en la realidad, el cine utilizó los aparatos para mostrar sus efectos en la realidad.

Para la razón ilustrada la experiencia es lo oscuro, lo constitutivamente opaco, lo impensable. Para Benjamin, por el contrario, *pensar la experiencia*⁸⁸ es el modo de acceder a lo que irrumpe en la historia con las masas y la técnica. No se puede entender lo que pasa culturalmente en las masas sin atender a su experiencia. Pues a diferencia de lo que pasa en la cultura culta, cuya clave está en la obra, para aquella otra la clave se halla en la percepción y en el uso (57).

Entender la experiencia de las audiencias desde esta perspectiva permite pensar, por ejemplo, en la actividad del lector más allá del mentalismo, que vincula la significación a la estructura del texto, y seguir otras líneas de investigación como la que propone Littau cuando habla de un tipo de lectura que involucra el cuerpo y las emociones de quien lee. En este orden de ideas, de vuelta a la reflexión de Benjamin sobre el cine, se expone que la experiencia masiva facilitada por la proyección en sala estableció una nueva dinámica de la industria cultural basada en el valor de exposición⁸⁹, lo cual generó un acercamiento entre el medio y la sociedad, que exigió verse representada en la gran pantalla para ser, a la vez espectador y partícipe de la recepción colectiva del cine. Esto, explica Martín-Barbero, generó “una nueva relación de la masa con el arte, con la cultura, en la que la distracción es una actividad y una fuerza de la masa frente al degenerado recogimiento de la burguesía. [...] El espectador de cine se vuelve experto, pero de un tipo nuevo en el que no se oponen, sino que se conjugan la actitud crítica y el goce” (60).

Los planteamientos de Benjamin y de Martín-Barbero permiten pensar la transposición como una actividad inmersa en una dinámica cultural configurada por las experiencias que los medios ofrecen a las audiencias. En este contexto, el lector-transpositor participa como receptor del texto precedente y como productor del texto transpuesto, lo cual involucra factores tecnológicos, sociales, culturales, pero también cognitivos, afectivos y corporales que afectan el resultado final del proceso. En el artículo “The Cinematic Mode of Production: Towards a Political Economy of the Postmodern” (2003), Jonathan Beller amplía la perspectiva de los estudios sobre los modos de producción y de consumo al estudiar la manera en que el cine

⁸⁸ Itálicas colocadas por el autor del texto fuente.

⁸⁹ Benjamin plantea que el retrato es la resistencia del valor de culto ante la supremacía del valor de exposición, debido a que “en el culto al recuerdo de los seres queridos lejanos o difuntos tiene el valor de culto de la imagen el último refugio actualmente. En la expresión fugaz de un rostro humano en las fotografías más antiguas destella el aura por última vez. Y eso es lo que constituye la melancolía y la nada comparable belleza de ellas” (62).

transfiere el valor a través de la imagen, usando un proceso de producción basado en lo que llama la *teoría del valor de la atención*.

En esta revisión teórica, Beller contempla la imagen contemporánea como un componente esencial de la globalización que organiza el consentimiento y el deseo, y la televisión, el video, las computadoras y la Internet como las fábricas desterritorializadas en las que el espectador trabaja en la producción del valor. Dentro de este contexto, el cine, como precedente de dichos medios, se convierte en el paradigma de la producción social mediada por la imagen, el cual transforma la cultura y la política económica, así como la psique y la experiencia, que son los nuevos espacios de producción del capital global.

Lo anterior sugiere un *modo cinematográfico de producción*⁹⁰ en el cual la imagen cinematográfica, como representación de las relaciones socio-psico-materiales, fundamenta la dinámica social actual. Es decir que, para Beller, construimos nuestras vidas a partir de “la imagen cinematográfica y su legado, ese imaginario enmarañado que surge de una matriz de relaciones sociopsico-materiales”⁹¹ (91). De lo anterior se infiere que la imaginación también está involucrada en la percepción, por lo cual no sólo enfrentamos la imagen que vemos en pantalla sino la logística de las imágenes que nos rodean. Todos trabajamos en la imagen que permea en lo que percibimos, por lo que cada apariencia o cada *puesta en escena* en nuestro entorno representa un nuevo trabajo.

El cine es actualmente una característica esencial de la socialidad⁹², dado que la expectación cinematográfica, es decir, la percepción mediada por la máquina desarrolla y fusiona lo cultural, lo industrial, lo económico y lo psicológico. Esta cinematización de lo visual de la que habla Beller, evidencia que “mirar a la pantalla produce valor”, entonces, la fuente de la producción del valor en el capitalismo actual es la *atención* a partir de la cual se transfiere el *biopoder*⁹³ del espectador al capital, estableciendo nuevas relaciones de producción basadas en la expropiación de su actividad corporal.

⁹⁰ Traducción propia del término Cinematic Mode of Production (CMP), utilizado por Beller.

⁹¹ Traducción propia

⁹² La socialidad es una de las tres dimensiones a partir de las cuales Jesús Martín-Barbero, en el artículo “De los medios a las prácticas” (1990), propone abordar las prácticas sociales. Esta socialidad es entendida como “la trama que forman los sujetos y los actores en sus luchas por horadar el orden y rediseñarlo, pero también sus negociaciones cotidianas con el poder y las instituciones. Desde ella emergen los movimientos que desplazan y recomponen el mapa de los conflictos sociales, de los modos de interpelación y constitución de los actores y las identidades” (12)

⁹³ El término *biopoder* fue desarrollado por Michael Foucault durante gran parte de su obra, pero su primera referencia la encontramos en el libro *Historia de la sexualidad* (2007), en el cual explica que desde siempre se ha

De manera que Beller reflexiona sobre la economización de los sentidos y sobre cómo el espectador se convierte en productor de la historia sin estar consciente de ello. Para ejemplificar el fenómeno recurre a la descripción del sistema representado en *Matrix* (1999), de las hermanas Wachowski, donde el control de los patrones sensoriales convierte a los seres humanos en bioenergía para mantener en funcionamiento un mecanismo artificial donde experimentan virtualmente sus vidas. Entonces, explica que

Cualquier energía vital que ponemos en el mundo se convierte en energía para hacer funcionar el mundo-imagen y su lógica ilusoria mientras permanecemos ignorantes aprisionados en una batiesfera malévola, intuyendo nuestra situación sólo a través de errores en el programa. Nuestros deseos de desviarnos, nuestros combates con la psicopatología, incluso nuestras fantasías de riqueza y poder representan esos errores, pero como es bien conocido por publicistas, magnates de los medios y creadores de la política de la Guerra Fría por igual, estas mini revoluciones pueden fácilmente volverse lucrativas para el Gran Capital⁹⁴ (94).

De esta forma, la relación de los sentidos con la producción convierte la visualización en un trabajo capitalizable, por lo que la visión del creador se aliena, es separada y expropiada del autor y puede ser “comodificada”, lo cual da paso a la *realidad virtual* y a la *visualidad*. Entonces, la expectación es una actividad que no solamente implica una experiencia sensorial sino también una placentera a través de la cual “suturamos una imagen a la siguiente (y, como trabajadores que desaparecen en los objetos que producen, nos suturamos con la imagen)” (95).

Si bien el autor no se refiere al medio del cómic, sus planteamientos permiten poner sobre la mesa algunos aspectos sobre la forma en la cual el espectador produce valor al consumir imágenes fabricadas en los medios. Un estudio complementario para esta perspectiva es el que expone David Hesmondhalgh en el libro *The Cultural Industries* (2019), en el cual explica que hay patrones de cambio y de continuidad en las industrias culturales que afectan la producción y el consumo de la cultura. La pluralización del término “industria cultural” implica la existencia de varios modos de crear y de distribuir contenido que modifican la manera en que percibimos e

ejercido un poder sobre la vida a través de una *biopolítica de la población* que controla las disciplinas del cuerpo y las regulaciones de la población. Ese es el biopoder.

⁹⁴ Traducción propia.

interpretamos nuestro entorno y que transforman las condiciones económicas, sociales y culturales.

En este orden de ideas, las *industrias culturales* son definidas por Hesmondhalgh como “aquellas instituciones que están más directamente involucradas en la producción de significado social” (12), y las clasifica como *centrales* (televisión, radio, cine, música, publicidad, videojuegos), es decir, que se dedican a la producción industrial y a la circulación de textos; y las *periféricas*, que alcanzan a una cantidad más limitada de personas y que son de “menor influencia social y cultural” (13), debido a que su producción de textos es menor a la de las industrias culturales centrales que los distribuyen masivamente (pintura y escultura).

Un análisis comparativo entre las ideas de Hesmondhalgh y las de Adorno y Horkheimer con respecto de la industria cultural requiere de un estudio más profundo acerca de los argumentos que fundamentan sus perspectivas, lo cual supera los alcances del presente trabajo de investigación. No obstante, para los fines que se persiguen en esta tesis, la concepción de Hesmondhalgh permite observar la diversidad de formas en las que operan los medios como parte de la dinámica cultural, tomando en cuenta que cada uno cuenta con características propias y que da origen a diversas interacciones con el público. Esto supera la perspectiva de la Escuela de Frankfurt que contempla la existencia de una sola industria cultural que engloba todos los medios masivos existentes que, desde su perspectiva, son utilizados como herramientas totalitaristas del Estado.

Desde esta perspectiva, la relevancia de las industrias culturales radica en tres elementos primordiales: su “habilidad para crear y distribuir productos que afectan⁹⁵ nuestro conocimiento, entendimiento y experiencia (textos); su rol como sistemas para el manejo de la creatividad y del conocimiento; y sus efectos como agentes para el cambio económico, social y cultural” (7). Lo anterior implica que las industrias culturales crean y distribuyen textos al tiempo que afectan nuestros modos de percepción y la experiencia que se activa al entrar en contacto con estos, lo cual modifica otros aspectos del entorno. Esto puede entenderse si se toma en cuenta que las industrias culturales más importantes también son industrias mediáticas involucradas en la mediación de la comunicación⁹⁶, lo cual implica que lo cultural no solo contempla aquellas obras

⁹⁵ Todas las citas del autor son traducciones propias. El término utilizado originalmente es “influyen”.

⁹⁶ En el libro *De los medios a las mediaciones* (1991), Martín-Barbero contempla la *mediación* como “la mutación de la materialidad técnica en potencialidad socialmente comunicativa” (154) y explica que la diversidad de las formas

consideradas como “exquisitas” sino también todos aquellos textos que son producidos y emitidos en los medios de comunicación masiva. Al respecto, Hesmondhalgh explica que:

No solo somos influenciados por textos⁹⁷ informativos, tales como periódicos, noticiarios televisivos, documentales y textos analíticos, sino también por el entretenimiento. Películas, series televisivas, cómics, música, videojuegos y más, nos proveen de recurrentes representaciones del mundo y entonces actúan como una especie de informe. De igual manera, dibujan y ayudan a constituir nuestras vidas internas y privadas y nuestro ‘yo’ público: nuestras fantasías, emociones e identidades (7-8).

Por lo tanto, al observar las particularidades de las industrias culturales es posible saber cómo los textos adquieren una configuración determinada y cómo es que desempeñan un rol importante en las sociedades contemporáneas. En esta dinámica, la producción no solo responde a la defensa de los intereses de las compañías o de sus aliados comerciales, sino que los medios tienden a orientar sus audiencias hacia un pensamiento contrario a los intereses de cualquier tipo de hegemonía para mantener las condiciones que permitan la competencia en el mercado y la forma de hacer negocios. Entonces, las compañías intentan superarse unas a otras al satisfacer el deseo de las audiencias que buscan en el consumo de lo más “impactante, profano y rebelde” la oportunidad de construir una identidad única, lo cual, aunado a ciertos factores sociales y culturales arraigados en la sociedad, determina lo que debe esperarse del arte y del entretenimiento. Esto permite a las industrias culturales controlar la producción y el trabajo cultural.

Por otro lado, Hesmondhalgh aborda el tema de la actividad del artista y destaca el argumento sociológico y marxista de que la obra artística no dista mucho de otros tipos de textos, puesto que todos se enfocan en la producción de objetos o de experiencias, lo cual implica que los “artistas” no son diferentes del resto de nosotros ni tienen una creatividad especialmente mística. Por lo tanto, su estudio se enfoca en la observación del proceso creativo que se pone en

de comunicación responde a los cambios materializados por la tecnología a través de los cuales se modificaron las nuevas relaciones y los nuevos usos que le dieron sentido a la vida social, lo cual sumerge a los medios en un proceso de transformación cultural. No obstante, en el caso de Hesmondhalgh la mediación parece describir el proceso a través del cual los medios de comunicación “filtran” la información a compartir.

⁹⁷ Hesmondhalgh define texto como aquellos “contenidos y obras culturales de todo tipo: las películas, grabaciones, libros, cómics, imágenes, revistas, periódicos y programas de televisión producidos por las industrias culturales” (4).

marcha en la producción de todo tipo de textos y que involucra la manipulación de símbolos para propósitos de entretenimiento, información e ilustración.

Entonces nos enfrentamos a un tipo de *creatividad simbólica* desarrollada por *creadores de símbolos* o hacedores de símbolos, término que sustituye al de “artista” y que define a todos aquellos que “maquillan, interpretan o recrean historias, canciones, imágenes y demás. Este es un término más inclusivo, y eso significa que también incorpora el trabajo de aquellos involucrados en la producción y la difusión del conocimiento, del arte y del entretenimiento” (8). Entre los avances más significativos del estudio de las industrias culturales están el rescate de la figura del creador de símbolos como el autor principal de la forma en la cual los textos se ven y se escuchan y la examinación de los “placeres y las actividades interpretativas de las audiencias” (9).

La reflexión de Hesmondhalgh se dirige hacia la limitación de la autonomía de los creadores de símbolos que deben crear determinados tipos de texto para responder a las exigencias de las industrias culturales. Al mismo tiempo, las industrias culturales deben encontrar audiencias para los textos que los creadores de símbolos producen, por lo cual, el autor afirma que “gran parte del trabajo de las compañías de la industria cultural es intentar vincular los textos con audiencias específicas, encontrar formas adecuadas para difundir los textos entre dichas audiencias e informar a las audiencias sobre la existencia de textos específicos” (10). En este sentido, explica que las compañías se esfuerzan más en la circulación de textos que en la producción.

El enfoque de Hesmondhalgh que, en sus palabras, tiene como finalidad observar la relación entre la producción y la experiencia humana de la cultura y del conocimiento, permite enmarcar el estudio del proceso transpositivo que atañe a esta tesis en la dinámica cultural y observarlo como un acontecimiento con dimensiones creativas, sociales y económicas que afectan cada procedimiento y sus productos. Al contemplar los textos como productos culturales y mediáticos, estos no pueden aislarse del contexto de su producción y de su recepción, ni de las repercusiones que este tiene en su vínculo con las audiencias.

En el siguiente apartado se construye una perspectiva para el análisis de la lectura para la transposición, particularmente en el traslado de la novela gráfica al cine, al describir las habilidades que se ponen en marcha al leer un texto con la intención de llevarlo a un medio distinto del de origen. Posteriormente, se propone un modelo de análisis del lector-transpositor con características específicas para el análisis del traslado de la novela gráfica *Watchmen* (1987)

a su versión cinematográfica, tomando en cuenta que ambos textos forman parte de una dinámica de producción y de consumo cultural.

Lectura para la transposición: el lector-transpositor

Compartir historias ha sido la base de la tradición oral en muchas culturas. Incluso antes de la escritura, los relatos pasaron de persona a persona transformándose una y otra vez, adquiriendo perspectivas diversas según el punto de vista, el objetivo y las características de la cultura de quien las transmitía. Con la aparición de la escritura, la forma de trasladar las historias también cambió, las ideas ya no eran compartidas solo a través del habla sino a través de signos plasmados en tinta y papel, es decir, a través de recursos materiales. Luego, con la llegada de la imprenta y de posteriores tecnologías como el cine y la Internet, la lectura y el traslado de historias se convirtieron en actividades con requerimientos diversos y más especializados, a partir de este punto es posible hablar de transposición.

Este fenómeno ha sido abordado principalmente desde los estudios literarios, aun cuando involucra medios con características diversas, debido a que, como en otros campos similares, su marco conceptual aportó la solidez necesaria para iniciar la discusión teórica sobre el tema. Posteriormente, cuando se tomaron en cuenta las particularidades de los textos distintos de los escritos surgió la necesidad de trascender la comparación entre formatos, que casi siempre daba como resultado la superioridad de los libros sobre cualquier otro soporte expresivo, y reconocer que las transformaciones del texto son resultado de procedimientos más complejos relacionados no solo con su forma, sino también con la experiencia de quien transpone, así como de su entendimiento del contexto y de los medios.

En este orden de ideas, la transposición se considera un proceso que abarca, por un lado, la lectura del texto precedente y, por otro, la producción del texto transpuesto; y que se ubica en un contexto de interacción entre medios. Es decir que, al trasladar una historia en este contexto, quien transpone requiere de conocimiento del medio donde se origina el texto previo, pero también del funcionamiento del medio de llegada, ya que los elementos de la historia con mayor potencial para ser trasladados son seleccionados en función de los recursos expresivos disponibles para la producción. Específicamente en la transposición de la novela gráfica al cine, es necesario tener experiencia tanto en la lectura del cómic y como en la producción del filme.

Como se observó en la revisión teórica previa, el lenguaje del cómic y el del cine ofrecen experiencias de lectura distintas para los lectores convencionales de sus textos. Mientras la lectura del cómic requiere de la participación física activa del lector para pasar las páginas, la del cine se da de una manera más automatizada tomando en cuenta que el relato se reproduce una velocidad determinada por el dispositivo de proyección. Además, la lectura es una actividad que va más allá de lo fisiológico, por lo que tanto el lector convencional como el que transpone involucran su experiencia corporal, psicológica y emotiva del mundo en el proceso.

No obstante, la novela gráfica *Watchmen* (1987), objeto de estudio de la presente tesis, requiere de una lectura más compleja debido a su configuración narrativa, pues integra elementos como relatos múltiples intercalados, documentos con formatos diversos y referencias a la cultura popular que no están presentes en los cómics comunes y que deben tomarse en cuenta para dar sentido al relato y para interpretarlo. La lectura para transponer la novela gráfica a su versión fílmica no solo es esmerada, como la que se pone en práctica para apreciar el arte, sino también especializada, dado que tiene como objetivo cristalizar la interpretación del texto en la producción de uno diferente.

El siguiente paso de la transposición es producir un texto nuevo retomando los elementos con mayor potencial del texto anterior para ser trasladados y transformados de la mejor manera en un nuevo medio. En el caso estudiado en la presente tesis, quien transpone, además de leer la novela gráfica de manera convencional y esmerada, debe poner en práctica su especialidad en producción cinematográfica para crear un texto nuevo con base no solo en su interpretación, sino en las exigencias de las prácticas de la industria y de los modos de consumo. Esto, a su vez, se verá reflejado en la selección de los elementos del texto fuente con mayor potencial para ser trasladados y sus transformaciones al llegar al medio de destino.

En esta tesis se pone a prueba un modelo de análisis del *lector-transpositor* para sistematizar los elementos que afectan la lectura en el proceso transpositivo, tomando en cuenta tanto la recepción del texto precedente como la intención de trasladarlo a un medio distinto del de origen. Por lo tanto, el estudio de esta lectura transmedial abarca la observación del lector especializado que interactúa con ambos medios para determinar la mejor manera de transponer el texto previo en función de las características de los formatos y sin perder de vista los aspectos contextuales que afectan tanto la recepción como la producción del texto transpuesto.

El análisis parte de la descripción de los elementos textuales que conforman tanto la novela gráfica como el guion, que evidencia un intento previo de trasladar el texto de partida, y del filme, que es el resultado final de la producción cinematográfica. En este primer momento se detallan las características formales y las narrativas de los textos, así como la manera en que se configura lo narrado, para identificar las principales transformaciones y para empezar la reflexión acerca de la manera en que la especificidad de cada medio configura la lectura y la producción durante el proceso.

Más allá del formato, el proceso transpositivo se ve afectado por algunos elementos extratextuales que establecen pautas para el traslado del texto previo. Como se verá más adelante, los avances tecnológicos han dotado a los creativos del cine de herramientas que les permiten crear mundos fantásticos, libertad con la que ya contaban los ilustradores de cómic desde sus inicios, lo cual ha facilitado la interacción entre los recursos expresivos de la narrativa gráfica y la fílmica. Por otro lado, las prácticas de la industria cinematográfica, desde los inicios del medio, han construido un puente comercial entre cómic y cine para atraer nuevos y mayores públicos a las salas, lo cual ha establecido nuevos estándares comerciales que afectan la manera en que las historias son trasladadas.

Además, esta interacción intermedial ha dado origen a modos de consumo que no solo involucran la interacción con el texto, sino también el desarrollo y la consolidación de comunidades de fanáticos que establecen vínculos afectivos con la historia. Esto, a su vez, ha transformado la misma industria pues las convenciones creadas por y para dichas comunidades son utilizadas no solo para comercializar experiencias y productos alusivos a las historias, sino para medir el éxito de sus producciones entre las audiencias y para conocer sus expectativas, lo cual sirve como base para el desarrollo de nuevos proyectos.

Finalmente, al abordar la transposición como lectura, se deben contemplar las *condiciones de éxito* de la recepción para reconocer cómo funcionan estas en el traslado de la novela gráfica a su versión fílmica. Entonces, el *repertorio* identifica el conocimiento encapsulado en el texto previo que debe tomarse en cuenta para el traslado, los *procedimientos* engloban las estrategias necesarias para llevar a cabo la lectura transpositiva y la *disposición* hace referencia a la voluntad de los lectores para transponer. Las particularidades de cada elemento se describen más adelante. Por lo pronto, en el siguiente apartado se revisan de manera general los procedimientos que

forman parte de la producción cinematográfica con la finalidad de contar con las herramientas necesarias para la descripción de dicho momento de la transposición.

2.1.2. La producción cinematográfica

Como parte del proceso transpositivo, la producción cinematográfica involucra una serie de procedimientos que, en algunas ocasiones, toman como base las ideas preliminares plasmadas en el guion para dar al filme su forma final. En este contexto, el guionista se desempeña como uno de los agentes más importantes de la lectura-recepción, pues los cambios de su guion evidencian las primeras transformaciones del texto precedente al tiempo que permite dar seguimiento a la manera en que otros elementos contextuales o extratextuales afectan la toma de decisiones y, por lo tanto, el producto final. Entonces, para el análisis de la transposición de la novela gráfica *Watchmen* (1987) a su versión fílmica, se toma en cuenta la producción cinematográfica como una actividad dirigida que involucra una serie de procedimientos a partir de los cuales se plasma la interpretación y se reconfigura el texto precedente.

En términos generales, la producción cinematográfica abarca diferentes procesos debido a la multiplicidad de elementos involucrados en el proceso creativo y en el de distribución de los filmes. En el apartado “Film narrative” de la *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (2005), Torben Grodal explica que para observar la producción fílmica se identifican cuatro componentes: la *mise-en-scène*, la *cinematografía*, la *edición* y la integración del *sonido*. Cada uno de ellos implica la puesta en marcha de varios procedimientos especializados que dan como resultado el producto fílmico.

La *mise-en-scène* hace referencia a la organización de los elementos de los sets, el control de la luz, el diseño del vestuario y la apariencia de los actores, así como con el monitoreo de su conducta; la *cinematografía* consiste en el manejo de las tomas, de su duración, de la construcción del punto de vista, de la combinación entre el ángulo y la distancia del encuadre⁹⁸, del enfoque y de los movimientos de la cámara; la *edición* abarca todos los procedimientos

⁹⁸ El *encuadre* es definido por Gardies y Bessalel, en el libro *200 mots-clés de la théorie du cinema* (2013), como “la operación que consiste en elegir y colocar dentro del continuo perceptivo, lo que se quiere capturar en forma de imagen, dentro de los límites de un marco” (37). Esta es una traducción propia de un fragmento de la entrada “Cadrage” del texto.

posteriores a la filmación entre los que destaca la combinación de tomas para construir escenas, secuencias y actos y para, finalmente, integrar el *sonido*.

Estos procedimientos son tomados como referencia en la transposición para seleccionar los elementos con mayor potencial para ser llevados al cine, sin embargo, dichas categorías solo hacen referencia a una parte de la producción cinematográfica, ya que la lectura para la transposición está inmersa en una industria con prácticas de producción, de distribución y de consumo particulares que también afectan las transformaciones del texto previo. Una perspectiva un poco más amplia es la expuesta por José Luis Sánchez Noriega en “La producción cinematográfica (cómo se hace una película)” (2018), en donde toma en cuenta elementos como el *guion*, el cual describe cómo un texto que integra fuentes, tema y argumentos; y el *equipo técnico y artístico*, segmento en el que describe las funciones de algunos oficios del cine; además de actividades como la *preparación del rodaje*, el *rodaje*, la *postproducción*, la *distribución* y la *exhibición*.

Desde la perspectiva de Sánchez Noriega, el guion cumple un papel importante en la producción cinematográfica pues en este se plasman las ideas preliminares del proyecto y las transformaciones que sufre antes de llegar a su forma final. Esto es especialmente relevante para el proceso transpositivo debido a que el guion sirve para contrastar la novela gráfica y el filme, pues contiene perspectivas preliminares del texto transpuesto que evidencian las transformaciones del texto previo y que permiten rastrear los elementos extratextuales que inciden en estas.

De vuelta a la producción cinematográfica, Sánchez Noriega enlista los diferentes oficios presentes en esta como la *producción* en sí misma, de la cual se hace cargo el productor, descrito como “quien hace posible la película desde el punto de vista industrial: compra o encarga un guion, elabora el presupuesto, busca financiación (derechos a TV, anticipos de distribución, créditos, subvenciones...), elige y contrata al personal técnico y artístico, alquila espacios y materiales, establece un plan de rodaje y busca mercados” (4). Es decir que, mientras el productor es el vínculo entre la producción cinematográfica y la industria, el resto de los oficios como la dirección, la fotografía, la dirección artística, la banda sonora, la interpretación y la postproducción se desempeñan dentro de los estudios. Pese a esta división, la toma de decisiones puede verse afectada por las condiciones de la producción o por su contexto sociohistórico, lo cual puede provocar la redirección del proyecto.

Regresando al guion, Sánchez Noriega explica que este se puede obtener de la adaptación de una novela, de una obra teatral, de un cómic o de un videojuego; pero también puede ser un texto original con inspiraciones diversas: el *remake* de una película o la variación sobre un tema clásico, la continuación de una franquicia o serie, la explotación de un modelo de cine o de un tipo de relato, así como la “recreación de un conflicto de crónica de sucesos (TV movies)” (7). El origen del guion, junto con las convenciones sociales que rodean el momento histórico de la producción, también afectan la selección y la configuración tanto de los temas que serán abordados como de la trama del filme.

En términos de transposición, el contraste entre temas y tramas permite observar la actualización del discurso, ya que los cambios en la historia, en los personajes y en los puntos de vista a partir de los cuales se narran los acontecimientos responden a que, regularmente, el contexto sociohistórico de la producción del texto precedente es distinto del de la realización del texto transpuesto. De manera que la configuración del discurso narrativo del nuevo texto responde a las normas contextuales que rodean el proceso creativo de los autores y, por lo tanto, sus motivaciones y la toma de decisiones que afectan el proyecto final.

No obstante, también hay que tomar en cuenta que el desarrollo del guion es un proceso creativo con procedimientos propios que, según Sánchez Noriega, parte de la sinopsis de la historia y continúa con la división en secuencias y escenas, después, se explican detalladamente las características de los personajes, de sus acciones y de sus entornos. La revisión y los cambios del texto darán como resultado el producto final. En algunas ocasiones, esta serie de pasos concluye con el desarrollo de un *storyboard* en el cual se expone el manejo de espacios, de escalas, de movimientos de cámara, del montaje, etc.

Con respecto de la construcción narrativa del guion, hay que tomar en cuenta los recursos expresivos con los que cuenta el filme, el interés acerca de la historia o del tema abordado, el mantenimiento de la intriga y de los giros narrativos, la elección del punto de vista del relato y del manejo del tiempo, la combinación de secuencias y, de ser el caso, la participación de más de un guionista, la cual exige una conciliación entre perspectivas diversas. La revisión del guion continúa en la preproducción del filme, ya que en esta se establecen los requisitos de la narración visual, el interés de la historia o del tema, la configuración de los giros narrativos, la elección del punto de vista y del orden temporal, así como la combinación de elementos como las locaciones,

los foros, los actores, el vestuario, el maquillaje, entre otros. En este momento también se elabora el presupuesto del proyecto y se busca su financiamiento.

En la producción cinematográfica de *Watchmen* existe un guion desarrollado por David Hayter, con el cual se dio inicio al proyecto por parte de Warner Bros, y otro desarrollado por Alex Tse con base en las ideas de Hayter, que fue utilizado para el rodaje del filme. No obstante, Zack Snyder integró, tanto en la versión para salas como en la edición en formato casero, algunos elementos que no pasaron por ninguno de los guiones mencionados. Estos textos evidencian la conciliación de la que habla Sánchez Noriega y permiten dar seguimiento a la transformación de la novela gráfica en el análisis del proceso transpositivo.

Volviendo a la producción, el siguiente paso es el rodaje, en el cual los elementos plasmados en el guion se ponen a prueba en función de los recursos financieros y materiales con los que cuenta el equipo, de las perspectivas creativas de todos los participantes de la producción y del tiempo que se tenga para concluir el proyecto. Luego sigue la posproducción en donde se combinan imagen y sonido, se configuran las transiciones entre secuencias y se agregan doblajes y efectos especiales. Al final están la distribución y la exhibición que contemplan la participación en festivales, el contrato con distribuidoras, las ventas en el extranjero y en otros canales de difusión, la promoción y el estreno de la cinta, los circuitos y tipologías de las salas, así como las particularidades de las ediciones para la proyección en sala y para la expectación del formato casero.

El repaso de la producción cinematográfica permite reconocer la complejidad del proceso, pero el análisis de la transposición de la novela gráfica *Watchmen* (1987) al cine se enfoca en los procedimientos que la constituyen como un proceso de lectura-producción dirigida. Por lo tanto, esta tesis abordará principalmente la preproducción, la escritura y la reescritura del guion en el que se basa la versión fílmica. No obstante, el proceso transpositivo no solo se ve afectado por los procedimientos internos de la producción sino también por elementos como los avances tecnológicos, las prácticas de la industria y los modos de consumo que son tomados en cuenta durante de la toma de decisiones con respecto del proyecto. Entonces, en el siguiente apartado se describen aquellos elementos que afectan la transposición más allá de lo textual.

2.1.3. *Medios e industrias culturales*

La crítica de Adorno y Horkheimer hacia la industria cultural, revisada anteriormente, sentó las bases para considerar su impacto en la ideología de los espectadores y en la dinámica social, sin embargo, los prejuicios de su perspectiva relegaron el estudio de los medios hacia una crítica tajante que los observó como dispositivos utilizados por los gobiernos totalitarios para controlar el pensamiento de las masas. Desde otro frente, la perspectiva de Benjamin, expuesta años antes, destacó que dicha masificación permitió democratizar la cultura, pero también observar cómo los avances tecnológicos transforman los modos de percepción y la experiencia social. Esta apertura dio paso a estudios como el de Beller que, con *su modo cinematográfico de producción*, destaca la imagen cinematográfica como el lugar en el que la expectación se convierte en una actividad capitalizable que implica para el espectador una experiencia sensorial y placentera, y que determina las condiciones de la recepción y de la producción de nuevas imágenes.

En contraste, la crítica cultural de la Escuela de Frankfurt se enfocó en el estudio de una sola industria cultural que utilizaba de la misma manera todos los medios masivos disponibles, independientemente de sus características y de la experiencia social de las audiencias al entrar en contacto con diferentes formatos. Partiendo de lo anterior, Hesmondhalgh propone contemplar la existencia de diferentes *industrias culturales* y analizar cómo su producción de textos afecta nuestro conocimiento, nuestro entendimiento y nuestra experiencia, lo cual, a su vez, transforma los aspectos económicos, sociales y culturales del entorno. Como parte de dicho proceso, los *creadores de símbolos* crean, recrean, producen y distribuyen textos con base en las exigencias de estas industrias que buscan vincular afectivamente a las audiencias con sus productos, a través de experiencias sensoriales placenteras que permiten a los consumidores construir y validar sus identidades.

La transposición de la novela gráfica *Watchmen* (1987) a su versión fílmica está inmersa en una dinámica compartida por las industrias culturales del cómic y del cine. Esta interacción data de los inicios de la cinematografía y se ha transformado a la par de los avances tecnológicos, modificando, a su vez, el vínculo entre las audiencias y los textos, los modos de lectura, la experiencia de la actividad, así como las formas de interpretación y de apropiación. Este marco sirve como punto de partida para reflexionar acerca de los elementos extratextuales que afectan el proceso transpositivo del caso abordado en la presente tesis.

Un acercamiento especializado hacia este fenómeno lo encontramos en el libro *Panel to the Screen* (2017), en el cual Drew Morton identifica varios elementos que deben tomarse en cuenta al llevar una historia de la narrativa gráfica al cine, observando el procedimiento a partir de lo que llama *remediación estilística*. Con este objetivo identifica tres momentos clave en la historia de la transposición de cómics al cine: cuando se convierte en parte central de la industria con la aparición del *blockbuster* y el lanzamiento de la película *Superman* (1978) de Richard Donner, cuando se masifica con el estreno de *Batman* (1989) de Tim Burton y cuando las adaptaciones alcanzan alta fidelidad, entre el año 2000 y el 2013.

En un primer momento, Morton explica cómo los filmes basados en cómics establecieron la fórmula industrial del *blockbuster*, es decir, de los estrenos de películas fantásticas de acción como eventos culturales de Hollywood, lo cual afectó tanto la transformación estilística de los textos provenientes de la narrativa gráfica como su interacción con el cine. Con base en esta reflexión, propone observar la transposición de los cómics al cine tomando en cuenta las *prácticas de la industria*, la *evolución de las tecnologías para desarrollar efectos especiales* y los *modos de consumo* de las comunidades de fanáticos de este tipo de textos.

La postura de Morton resulta problemática para el enfoque de la presente tesis debido a que expone, como uno de sus planteamientos base, una idea sesgada sobre la diferencia entre remediación y adaptación. Desde su perspectiva, las “remediaciones no son necesariamente adaptaciones” y viceversa, puesto que las remediaciones, con base en los escritos de Bolter y Grusin, implican una representación del medio en y por otro sin afectar al texto, mientras que las adaptaciones comprenden la modificación del texto en su paso de un medio a otro, aunque el formato de origen no sea representado. Para justificar su postura, Morton retoma el ejemplo de libro electrónico como aquella remediación que evidencia que el contenido puede permanecer, aunque el medio sea distinto. En cambio, algunas adaptaciones cinematográficas “toman prestado contenido sin representar el medio fuente en el proceso” (7).

Dichas reflexiones destacan el *estilo* como el aspecto más pertinente para observar la manera en que el resto de los factores afectan la remediación, por lo cual, el estudio de Morton se limita a observar los cambios en la construcción del texto y de la narrativa de algunos cómics al ser trasladados al formato cinematográfico. Entonces, el autor profundiza en las posibilidades creativas que permiten los avances tecnológicos en las remediaciones estilísticas, pero aborda

superficialmente el impacto de las prácticas de la industria y de las convenciones de consumo en los vínculos afectivos entre los lectores y los textos.

Además, en su intento por defender el uso del concepto de remediación en el estudio del traslado de un texto de un medio a otro, afirma erróneamente que la adaptación es un concepto “atado” a un tipo de texto específico y que el proceso implicado solo puede llevarse a cabo una sola vez, es decir, que no hay posibilidades de que exista una obra basada en una adaptación. Esto es discutible en el sentido de que, aunque el término “adaptación” fue seleccionado inicialmente para designar de forma exclusiva al traslado de obras literarias al cine, su uso se convencionalizó para referirse a dicho procedimiento independientemente de las características de los medios participantes. Por lo tanto, aunque dicho término es inherente⁹⁹ a la investigación de procesos transpositivos, su uso no determina las posibilidades ni los alcances de las transformaciones de los textos involucrados.

Pese a lo anterior, las categorías que Morton propone para el estudio de las adaptaciones cinematográficas de cómics resultan de gran utilidad para identificar los elementos extratextuales que afectan la transposición de un cómic al cine. Primero, al referirse a las *prácticas de la industria*, expone desde la perspectiva de Eileen Meehan que la constitución horizontal del sistema de estudios de Hollywood le permite a cada uno desarrollarse en coordinación con el otro. En otras palabras, además de tener la posibilidad de adquirir los derechos de diversos textos de la narrativa gráfica, pueden lanzar un producto a través de diversos medios y en diferentes formatos como *soundtracks*, tarjetas intercambiables y juguetes. Entonces, el éxito social, económico y cultural de un filme puede entenderse mejor como una campaña de ventas multimedia y multimercado.

Por otro lado, Morton asegura que el funcionamiento de la dinámica industrial-económica de los filmes basados en cómics requiere, entre otros factores, de una audiencia experta y

⁹⁹ En el libro *La transécriture, pour une theorie de l'adaptation* (1998), André Gaudreault y Thierry Groensteen recopilan los trabajos de varios autores que utilizan la *transescritura* como una perspectiva teórica para abordar el fenómeno de la adaptación. Los investigadores proponen observar el proceso a través del cual se toman prestados elementos de una obra para construir una estructura intermedia a partir de la cual se desarrollará la historia central en otro material de expresión, lo cual implica pensar en la transferencia de códigos, tramas y discursos. Como resultado de la lectura de dichos estudios, Gaudreault destaca la imposibilidad de dejar de lado el término “adaptación” para describir los fenómenos que involucran el paso de una obra a un medio distinto del de origen, mientras Groensteen expone la existencia de una *adaptogenia* o una “propensión que manifiestan ciertas obras para ser adaptadas a gran escala” (276). Aun con lo anterior, aunque los autores rescatan el uso del término “adaptación” para referirse de manera general a este tipo de fenómeno entre medios, de su revisión destaca más la adaptación de textos literarios hacia el cine.

apasionada de un dominio con éxito previo, el cual es posible corroborar en el *ranking* de *Diamond Comic Distributors* (DCD) que calcula la relevancia de un cómic con el seguimiento de sus ventas desde las empresas distribuidoras hasta los vendedores minoristas. Las obras impresas que alcanzan un mejor lugar en la tabla son consideradas los *bestsellers* del cómic y, por lo tanto, los más elegibles para ser llevadas al cine.

Otro factor relevante para la producción actual de películas basadas en cómics, según Morton, es la relación entre el lector de cómics y el espectador, la cual se manifiesta principalmente en las discusiones acerca del prestigio cultural del cómic y de la visibilidad de las comunidades de fanáticos. Al respecto, Morton argumenta que uno de los aspectos determinantes para el fracaso de cintas como *Supergirl* (1984), *Red Sonja* (1985) y *Howard The Duck* (1986) fue la incapacidad de los creadores para “capturar el tono del material de origen” (10), pues mientras el cine aún reproducía los estereotipos del *camp*¹⁰⁰, la narrativa gráfica apostó por historias más complejas que modificaron las características de la audiencia y la recepción de las películas basadas en cómics.

Dentro de este contexto, 1986 fue considerado el mejor año de la narrativa gráfica debido a que dejó la modestia del formato infantil para convertirse en un tipo de arte más sofisticado, capaz de cautivar a la audiencia adulta, con obras como *Watchmen* (1986) de Alan Moore, Dave Gibbons y John Higgins, *Maus* (1980) de Art Spiegelman y *Batman: el regreso del caballero de la noche* (1986) de Frank Miller, Klaus Janson y Lynn Varley. Esta última fue la base de la transformación del “hombre murciélago” que se consolidó en la versión cinematográfica de Tim Burton en 1989 y que inauguró el intento de los productores por dejar atrás las características *campy* de la serie de televisión de los años 60.

Con el ejemplo de la cinta de Burton, Morton explica cómo las comunidades de fanáticos pueden aceptar o destruir una adaptación de cómics al cine, ya que cuando Michael Keaton se presentó a la audición para representar a Batman después de su protagonismo en *Beetlejuice* (1988), los seguidores de la historieta temían que el personaje cayera nuevamente en el estereotipo *camp*, aunque la película tomara como base la historia oscura y profunda de Frank

¹⁰⁰ El término *camp* fue popularizado por Susan Sontag en su libro *Contra la interpretación* (1966) para referirse a “una concepción del mundo en términos de estilo; pero de un tipo particular de estilo. Es el amor a lo exagerado, lo ‘off’, el ser impropio de las cosas” (307).

Miller. Ante la reacción prematura del público, los publicistas de Warner Bros. decidieron lanzar un tráiler con una prueba de lo que se podría apreciar en pantalla, lo cual generó gran entusiasmo.

Al respecto, Morton afirma que “el marketing puede lanzar y capitalizar con base en los fanáticos, pero esto no necesariamente produce más fanáticos”, es decir, que la expectativa del consumo de este tipo de cintas no necesariamente puede equipararse a la aceptación del público o a su vinculación afectiva con el texto. En este sentido, el *Comic-Con de San Diego* ha funcionado como recurso para revelar primicias sobre cómics o sobre filmes basados en estos con propósitos mercadológicos y, con el crecimiento de la convención, los estudios también la han utilizado para “legitimar sus productos con los fanáticos y como un mecanismo instrumental para dirigir la conciencia cultural”.

Otro elemento de suma importancia para la adaptación de cómics al cine es la disponibilidad y el acceso de los creadores a las herramientas tecnológicas más sofisticadas para el desarrollo de efectos especiales pues, si bien la aparición del CGI les permitió reproducir escenas de acción más elaboradas y con mayor apego hacia la narrativa gráfica, su uso elevó los costos de producción, lo cual contrasta con la industria del cómic, ya que su formato no requiere de una costosa infraestructura para su producción. Aun con lo anterior, el empleo de innovaciones tecnológicas se convirtió en una parte importante de la remediación estilística de los cómics con la tendencia desatada por filmes como *Sin City* (2005) de Robert Rodríguez y *300* (2007) de Zack Snyder, cintas en las cuales los creadores intentaron reproducir el “movimiento” de las viñetas al combinar la herramienta del *slow motion* con la de los cuadros congelados. Esta estrategia creativa acercó las producciones filmicas al texto precedente y apeló a la “observación a detalle” de los lectores de cómic.

Las categorías propuestas por Morton permiten pensar en la interacción entre medios y entre industrias, y en cómo esta afecta otras transposiciones de cómic al cine, como la de *Watchmen* (2009). Por lo tanto, esta tesis retoma las *prácticas de la industria*, los *avances tecnológicos* y el *consumo* como los elementos extratextuales que se tomarán en cuenta para observar de qué manera el contexto afecta las transformaciones de la novela gráfica al convertirse en su versión filmica. No obstante, al tratarse de un tipo de lectura especializada, también es necesario identificar y analizar los elementos que afectan la experiencia del *lector-transpositor*, es decir, las *condiciones de éxito* de la actividad. Estas se revisan a continuación.

2.1.4. Condiciones de éxito de la transposición

Las *condiciones de éxito* (Villarreal, 2010) que son necesarias para la lectura, como se vio anteriormente, tienen como base las condiciones de felicidad que, desde la perspectiva de J. L. Austin (1991), se requieren para que los *actos de habla* o los actos realizativos se ejecuten de manera exitosa, es decir, las *convenciones*, los *procedimientos* y la *disposición* con las que los participantes de la conversación deben cumplir. No obstante, como explica Iser (1978), dichas condiciones en la lectura, principalmente de textos de ficción, se ponen en marcha de otra manera, ya que no existe una negociación entre texto y lector, como la habría entre interlocutores, y la disposición radica solamente en el lector.

De manera que, para analizar la recepción de este tipo de textos, Iser propone tomar en cuenta el *repertorio* o el conocimiento previo que se encuentra encapsulado en el texto; los *procedimientos* con los que se debe cumplir para que la actividad se realice exitosamente y la *disponibilidad* del lector. Dado que la transposición es abordada en la presente tesis como un proceso de lectura, las categorías expuestas por Iser son consideradas de utilidad, aunque no debe obviarse que la actividad también incluye la producción de un texto nuevo. Por lo tanto, para el análisis del proceso transpositivo en *Watchmen* se retoman dichas categorías desde una perspectiva más amplia.

El *repertorio*, como se mencionó anteriormente, es el conocimiento previo del lector que activa el texto durante la lectura y que dirige su acceso, su atención y su reacción hacia lo que lee, este se compone de los *textos precedentes* que pueden rastrearse en el texto y de las *normas sociohistóricas* que rodean la lectura. Para su aplicación en el análisis de la transposición, este repertorio debe contemplar, por un lado, los textos precedentes identificables en el texto previo y los presentes en el texto transpuesto para obtener un panorama general acerca de las transformaciones inherentes al proceso; y, por otro, las normas sociohistóricas que envuelven tanto el acto de leer como el de producir, lo cual puede arrojar información acerca de las motivaciones de los cambios.

En este orden de ideas, los *procedimientos* que deben tomarse en cuenta para el análisis del proceso transpositivo son tanto los que se llevan a cabo para leer el texto previo como los que se ejecutan para producir el texto transpuesto, esto incluye la selección de los elementos que serán trasladados y las estrategias de traslado. Específicamente en el caso de *Watchmen*, es posible rastrear estos procedimientos en los testimonios de los creadores del cómic y en los de los

guionistas y el del director del filme, en los cuales exponen las problemáticas a las que se enfrentaron durante la producción, relacionadas tanto con los recursos expresivos disponibles para desarrollar el filme como con las prácticas y las exigencias de la industria cinematográfica.

La *disponibilidad* del lector-transpositor, en este contexto, puede observarse en las motivaciones que lo llevan a entrar en contacto con el texto fuente con la intención de transponerlo y en los objetivos que se propone cumplir con la producción del texto transpuesto. En la transposición de *Watchmen* también es posible dar cuenta de estas motivaciones al revisar los testimonios de los creadores, ya que existen entrevistas en las que David Hayter, Alex Tse y Zack Snyder exponen las razones de su participación en el desarrollo del filme. No obstante, esto no es posible en todos los casos ya que a veces no se tiene acceso a las declaraciones de los participantes, por lo tanto, habría que reflexionar sobre la pertinencia del uso de esta herramienta en otros procedimientos.

En este orden de ideas, el *repertorio*, los *procedimientos* y la *disponibilidad del lector-transpositor* serán las condiciones que se tomarán en cuenta para evaluar el éxito de la transposición de la novela gráfica *Watchmen* (1987) a su versión fílmica, entendiendo que la actividad se lleva a cabo de manera exitosa cuando el texto es transformado sin perder de vista los elementos o las estrategias que desautomatizan su lectura en el medio de partida, es decir, que lo convierten en arte. A continuación se describe la metodología que será implementada para estudiar el proceso transpositivo al poner a prueba un modelo de análisis del lector-transpositor.

2.1.5. Metodología

Como se mencionó anteriormente, el objetivo principal de esta tesis es enriquecer los estudios sobre la transposición al poner a prueba un modelo de análisis del *lector-transpositor* para observar el traslado de la novela gráfica *Watchmen* a su versión cinematográfica. Dicho proceso transpositivo se aborda como una actividad que parte de la lectura del texto precedente y culmina con la producción del texto transpuesto, pero la complejidad intermedial del fenómeno requiere, para su observación, tomar en cuenta también el funcionamiento de los medios, las características de los textos y la dinámica de las industrias participantes.

Dado que la transposición involucra un tipo de lectura especializada con miras hacia la producción de un nuevo texto, se retoman y se amplían los alcances de las categorías propuestas por Iser para evaluar el éxito del proceso en función de un repertorio, de los procedimientos

involucrados y de la disposición del lector que transpone. Lo anterior, sin dejar de lado la labor transmedial que lleva a cabo quien transpone al “vivir” la lectura al tiempo que selecciona los elementos con mayor potencial para ser trasladados de un medio a otro y que elige las estrategias más pertinentes para hacerlo.

Un concepto clave para evaluar el éxito de la transposición de *Watchmen* es la *desautomatización*, ya que dicha estrategia, característica del arte, implica desfamiliarizar un objeto para percibirlo como si estuviera por primera vez frente a nosotros, lo cual exige una contemplación más prolongada que trae consigo una mayor reflexión intelectual y un vínculo afectivo más fuerte entre lector y texto. En este sentido, la novela gráfica, como formato, actualizó las convenciones del cómic y de la misma novela gráfica al configurar sus recursos expresivos de maneras no convencionales e insertar textos con características diferentes a las de la narrativa gráfica; mientras que, como discurso, actualizó la imagen del superhéroe, humanizándolo, y lo insertó en un contexto conocido para exponer una visión crítica sobre su momento sociohistórico.

Como era de esperarse, la innovación de *Watchmen* fue reconocida por críticos especializados tanto en su medio como en otros como el literario, así como por lectores regulares del cómic de los cuales algunos se convirtieron en fanáticos generando un *fandom* informado y exigente. De manera que el proceso transpositivo de la novela gráfica, como lectura-producción dirigida, toma en cuenta no solo los elementos con mayor potencial para ser trasladados al cine, sino aquellos que configuran la desautomatización del texto previo pues son los que, por un lado, son esperados por los fanáticos y, por otro, los que pueden generar un vínculo afectivo con otros públicos tanto especializados como no especializados.

Para sistematizar el análisis de la transposición se contemplan dos niveles a observar. El *medial*, que contempla la manera en que los textos son distribuidos por su soporte expresivo, los protocolos sociales y los culturales que se establecen alrededor de dicho soporte, así como las costumbres y los ritos vinculados con este; y el *textual*, que incluye las *características convencionales* y las *características desautomatizantes* que configuran la lectura de la novela gráfica, del guion y de la película. La información recopilada en los segmentos anteriores será utilizada para evaluar la transposición en términos de sus *condiciones de éxito*, las cuales son retomadas de la teoría de la recepción de Iser y adaptadas a las necesidades del presente análisis.

De manera más detallada, el nivel *medial* abarca, siguiendo las ideas de Ryan y Albarello, el funcionamiento del medio en tanto soporte expresivo de distribución y en tanto generador de protocolos socioculturales y formas de consumo. Para revisar estos aspectos de manera más organizada se retoman las categorías propuestas por Morton, es decir, se exponen los *avances tecnológicos* que rodean la producción del texto previo y del transpuesto, las *prácticas de la industria*, que se refiere a la dinámica de las *industrias culturales* y al trabajo de los *creadores de símbolos* que producen dichos textos; y los *modos de consumo* o convenciones a partir de las cuales las audiencias entran en contacto con los textos y se apropian de ellos. En el caso de *Watchmen* se describe la manera en que fue distribuido primero el cómic y luego la novela gráfica, lo cual forma parte de las estrategias de la industria del cómic y da paso al desarrollo de grupos de fanáticos que se involucran afectivamente con los textos. Además, se exponen las estrategias de distribución del filme, así como la manera en que fue recibido, primero en su proyección en cine y después en formato casero con edición del director.

En el nivel *textual* se utilizan las herramientas de la narratología especializada en la narrativa gráfica y en la cinematográfica para describir los elementos formales, los recursos narrativos y la forma en que estos interactúan para dar sentido a la historia y al relato tanto en la novela gráfica como en los guiones y en la película. Esta descripción permite caracterizar la lectura convencional en cada medio e identificar los elementos que desautomatizan la actividad, lo cual también ofrece un panorama acerca de las razones por las cuales el texto creado por Alan Moore tuvo gran aceptación entre los fanáticos del cómic y entre los especialistas de la literatura. Además, permite contrastar las diferentes experiencias de lectura que se llevan a cabo al interactuar con el cómic y con el filme, y reflexionar sobre cómo estas afectan el proceso transpositivo.

Esta dimensión también abarca el discurso de los textos, entonces, se identifican los temas destacados, se describen las perspectivas desde las cuales son plasmados y se interpreta lo narrado utilizando nuevamente las herramientas de la narratología, pero también las provenientes de los estudios culturales. Estas descripciones permiten identificar las temáticas que se mantienen o que se omiten en el traslado de *Watchmen*, reconocer los puntos de vista de cada relato y contrastarlos para entender las reconfiguraciones del discurso y dar cuenta de las estrategias utilizadas para trasladar el texto precedente.

La información recopilada en los niveles anteriores será utilizada para reflexionar acerca del proceso transpositivo en función de sus *condiciones de éxito*. No obstante, las categorías de Iser solo aplican para la lectura de textos escritos y la actividad que se revisa en la presente tesis, además de involucrar textos con formato diverso, implica la producción de un nuevo texto con base en el anterior, de manera que dichas categorías son adaptadas para su uso en este análisis. Por lo tanto, en el apartado de *repertorio* se identifican los *textos precedentes* y las *normas sociohistóricas* presentes en la lectura de la novela gráfica para contrastarlos con los involucrados en la escritura del guion y en la producción del filme, esto con la intención de dar seguimiento a las transformaciones del texto precedente.

En el segmento de *procedimientos* se reflexiona sobre las particularidades de la lectura de la novela gráfica como una actividad cuya intención es elegir los elementos más significativos del texto y los de mayor potencial para ser trasladados al cine. El siguiente momento del proceso es la producción del filme, entonces, se da seguimiento a la reconfiguración de los elementos seleccionados primero en los guiones, en donde encontramos versiones preliminares del cambio, y luego en el filme, en donde se encuentra su versión final. En este marco se reflexiona sobre las condiciones y los elementos que afectan la transformación del texto previo en el proceso transpositivo.

En el caso de la *disponibilidad*, el apartado incluye el seguimiento de las experiencias de Alan Moore, como uno de los autores del texto previo, y de Dave Gibbons, de David Hayter, de Alex Tse y de Zack Snyder como agentes de la lectura para la transposición. Esto con el objetivo de reconocer las implicaciones de la actividad que, aunque se lleva a cabo de manera especializada y está inmersa en la dinámica de las industrias culturales, implica un vínculo afectivo, emotivo y físico tanto con el soporte expresivo como con el texto en sí mismo, como sucede en la lectura convencional, lo cual también modifica su reconfiguración.

Esta propuesta teórico-metodológica analiza la reconfiguración de un texto al pasar de un medio a otro como un proceso que no solo responde a condiciones formales, sino que implica la interacción entre diversos factores relacionados con la medialidad de los textos, así como con las condiciones que rodean su lectura y su producción. Las conclusiones de este estudio aportarán información relevante para el perfeccionamiento del *lector-transpositor* con miras hacia su consolidación como un modelo de análisis para el estudio de distintos tipos de transposición, más

allá del traslado de la novela gráfica al cine. En el siguiente apartado se describen las herramientas que serán empleadas para analizar dicho fenómeno en *Watchmen*.

2.1.6. Herramientas de análisis

Tomando en cuenta la estructura de este trabajo, el recuento de las herramientas de análisis inicia con los términos destinados a describir los fenómenos intermediales y los procedimientos de la transposición, luego se recopilan algunas categorías útiles para abordar la desautomatización como parte del proceso transpositivo. Posteriormente, se exponen los componentes de los textos involucrados y de sus discursos, para después describir los elementos extratextuales que afectan la producción del texto transpuesto. Finalmente, se detallan las condiciones de éxito que evaluarán la lectura transpositiva.

Intermedialidad

El término *intermedialidad* permite describir teóricamente la interacción entre medios, cuando comparten recursos expresivos, textos, historias; pero también la interacción entre estos con las audiencias y con los contextos en los que están inmersos. Dentro de este marco, el *medio* se contempla como una forma expresiva que funciona al mismo tiempo como soporte tecnológico, para la producción y para la distribución de textos, y como un conjunto de protocolos sociales y ritos vinculados con los modos de su consumo. La presente tesis parte de esta perspectiva para estudiar la transposición como un proceso que trasciende la configuración formal de los textos involucrados y se enfoca más en su condición como productos mediales.

En este contexto, la transposición es considerada un fenómeno *transmedial* en el cual un texto es trasladado de un medio a otro, proceso que pone de relieve la manera en que los medios retoman y rediseñan los recursos expresivos, unos de otros, al tiempo que actualizan su especificidad. Para hablar de dicho fenómeno en la transposición de la novela gráfica *Watchmen* a su versión fílmica se retoma el concepto de *remediación*, así como las categorías de *inmediación transparente* e *hipermediación* que permiten dar cuenta de los cambios en la configuración medial del texto previo al ser trasladado al cine.

Particularmente, la novela gráfica *Watchmen* destaca por su intermedialidad, es decir, por la presencia de textos provenientes de medios distintos que adquieren sentido en función de la

historia y que abonan información al significado general del relato, lo cual implica que, durante la lectura, se percibe una relación entre el texto leído y otros, con formatos y discursos expresivos distintos, que se insertan en él y que serán denominadas *referencias intermediales*. Sin embargo, algunos de estos textos fueron creados por el mismo Alan Moore y no tienen un referente fuera de la historia, entonces, no pueden ser considerados simples *referencias intermediales*, ya que dicho término dejaría de lado esta peculiaridad narrativa que convierte la lectura de la novela gráfica en una actividad compleja.

Para resolver dicha problemática se echa mano de lo que H. F. Plett define, en el capítulo “Intertextualities” del libro *Intertextuality* (1991), como *pseudo-intertextualidad*, es decir, cuando “un texto se refiere a otro que simplemente no existe” (26). Este tipo de textos es denominado por Melania Stancu como *intertexto apócrifo* o *pseudo-intertexto* en el artículo “Las máscaras del autor: el apócrifo como mecanismo autorreferencial en el *Quijote*” (2016), en el cual lo define de la siguiente manera:

Bajo la forma del texto preconstruido, de la convención ficcional del manuscrito encontrado, el *apócrifo*¹⁰¹ no tiene como referencia un texto preciso, real, auténtico. Él parte de un caso especial del texto, de una situación posible, pero su referente no existe, no es real, es pura ficción. Sin embargo, mantiene las características del intertexto: la intención del autor es crear por medio del apócrifo un texto independiente, autónomo que pueda entrar en diálogo con los demás textos de la obra y también con toda una tradición (214-215).

Ahora bien, es preciso aclarar que, en esta investigación, el *intertexto* se considera como una categoría intramedial, es decir, como un texto que se inserta en otro perteneciente al mismo medio; mientras que las *referencias intermediales* engloban a todos los textos que se insertan en otros con características mediales distintas. Entonces, para los fines de este análisis, el término *intertexto apócrifo* está reservado para denominar específicamente a la historieta “Los relatos del Navío Negro”, ya que es un cómic ficticio inserto dentro de la novela gráfica *Watchmen* (1987); las *referencias intermediales* englobarán a todos los textos con origen en medios distintos que se insertan tanto en la novela gráfica como en el filme, pero todos aquellos textos creados por Alan

¹⁰¹ Cursivas propias.

Moore para incluirlos en la novela gráfica serán denominados *referencias intermediales apócrifas*.

Transposición

El término *transposición* en esta tesis es comprendido como la lectura especializada de un texto con miras hacia la producción de un texto nuevo en un medio distinto, con base en la interpretación. Este proceso se ve afectado tanto por la manera en que el lector entra en contacto con el texto y se *apropia* de este, como por la *especificidad* del medio de llegada con base en la cual se eligen los elementos con mayor potencial para el traslado y la mejor manera de trasladarlos. Este fenómeno implica una dinámica más compleja, por lo que se requiere de herramientas más abarcadoras para su estudio.

Para estudiar específicamente el traslado de la novela gráfica *Watchmen* a su versión cinematográfica se propone dividir el análisis en tres niveles: el *medial*, en el que se exponen los factores que superan la textualidad y que se relacionan más con el funcionamiento de los textos como productos mediales, el *textual*, en el cual se describen los componentes formales de los textos involucrados, la manera en que se construye su relato y las estrategias de su discurso, y el de las *condiciones de éxito* en donde se recopilan las características que afectan la experiencia de la lectura transpositiva y la producción del texto transpuesto.

Una propuesta que permite acercarse de manera preliminar a la transposición es la que expone Thierry Groensteen en el artículo “Recapitulación razonada del proceso adaptativo” (1998), en el cual el autor expone que, si bien la adaptación define al “proceso de traslación que crea una obra O2 a partir de una obra O1 preexistente cuando O2 no utiliza, o no utiliza solamente, los mismos materiales de expresión que O1” (Pérez Bowie 2010 s/p), existe un proceso más específico, al que llama *transescritura*, que toma en cuenta las modificaciones que sufre una obra al cambiar de contexto, de autor y de medio.

Desde esta perspectiva, es posible distinguir cuatro niveles en los que pueden presentarse los cambios de O1 al convertirse en O2, estos son la *fabula* o los hechos narrados, el *medio* o soporte, el *discurso* o la “expresión de una subjetividad y vehículo de los valores compartidos por una comunidad” (Pérez Bowie 2010 s/p) y el *texto* a manera de palabras escritas, imágenes o sonidos. Estos factores, afirma Groensteen, son modificados por el nuevo contexto artístico,

cultural, social, económico e ideológico, ya que este incide en la toma de decisiones durante la producción de O2.

Las herramientas propuestas por Groensteen permiten identificar las características de los textos involucrados en el proceso transpositivo, pero el uso del término *fabula* se contemplará solo en caso de que el análisis requiera distinguir entre los acontecimientos narrados y el orden de la narración (*sjuzhet*). Con respecto de la palabra *texto*, esta será utilizada para denominar a los productos mediales involucrados en el proceso transpositivo y para nombrar el nivel de análisis en el cual se describen las características narrativas y discursivas de cada texto, es decir, que se deja de lado la manera en que Groensteen utiliza dicho término para referirse exclusivamente a las palabras escritas. Entonces, para analizar el objeto de estudio de la presente tesis se contemplan las categorías de *medio* o soporte, en la cual se describen los recursos expresivos de cada texto y su configuración, la de *texto*, en la cual se describen tanto el *relato* de los productos mediales, es decir, los elementos de su narrativa y la manera en que se combinan para dar sentido a la historia, como su *discurso* o la perspectiva a partir de la cual se abordan diversas temáticas dentro del texto.

En otro orden de ideas, para sistematizar el análisis de los cambios resultantes del proceso transpositivo, se contemplan algunas categorías propuestas por Pedro Javier Pardo García en el artículo “Teoría y práctica de la reescritura filmoliteraria (A propósito de las reescrituras de *The Turn of the Screw*)” (2010), en el cual aborda el fenómeno transpositivo como *reescritura*, es decir, como “una forma de hipertextualidad consistente en la transposición de un texto en otro que lo repite al tiempo que lo transforma, con una intención seria —y no cómica— que puede ir desde la actualización y la reivindicación a la crítica y la oposición” (48).

Al actualizar los estudios de Genette, el autor explica que el concepto “transposición” tiene como finalidad dar cuenta de una forma de adaptación en la que se intenta contar la misma historia de una manera distinta. Como resultado de dicho proceso, el texto puede transformarse de manera *formal*, si se cambia la configuración de este o de su discurso; *temática* si se modifican el contenido o la historia evocados, así como los personajes, sus acciones o las coordenadas diegéticas de los sucesos; y *semántica*. Desde la perspectiva de Pardo García, aunque puede distinguirse entre estos tres tipos de transformaciones, estas no funcionan de manera independiente, dado que la modificación de la forma o de la temática del texto repercute directamente en el aspecto semántico y en la significación.

El autor subdivide las *transformaciones formales* en *intramediales*, cuando se localizan al interior de un formato, e *intermediales*, cuando existen cambios en el medio de presentación o código (transcodificación). Las *transformaciones temáticas* en *reescritura homodiegética* o literal, en la cual se expande o se complementa el universo diegético original sin modificarlo y puede manifestarse a manera de ampliaciones, secuelas o precuelas; y en *reescritura heterodiegética* o desplazada, en la cual sí cambia el universo diegético y puede aparecer como aproximación, transmotivación y transvaloración. Mientras que las *transformaciones semánticas* se mueven entre dos polos: el *afirmativo*, en el cual se recupera el texto previo para mostrar su vigencia, y el *correctivo*, en el cual se revisan sus límites.

Hasta este punto, Pardo García hace referencia a la reescritura meramente literaria, de manera que todo se complica al intentar llevar el término a la reescritura fílmica. Para diferenciar la adaptación cinematográfica de la reescritura afirma que esta última se reserva, más allá de las modificaciones provocadas por la diferencia automática¹⁰², para describir “los cambios en el contenido del hipotexto que proceden de una interpretación particular del adaptador, que puede entenderse como expresión de su voluntad artística o visión personal pero también de su intención de hacer el filme más aceptable o relevante para la comunidad a la que se dirige”.

Lo anterior convierte a la reescritura en un proceso basado en la *apropiación* del texto previo, distinto de la adaptación que se limita al cambio de medio sin intervenir el contenido. A partir de dicho criterio, el autor distingue tres tipos de reescrituras fílmicas: aquella que sólo se enfoca en transformaciones formales y que denomina *adaptación*, la que implica transformaciones temáticas o de contenido que responden a una interpretación realizada deliberadamente por los adaptadores y que llama *apropiación*, así como aquella en la cual los cambios pragmáticos provocados por las modificaciones anteriores dan como resultado la subversión del significado del hipotexto y que nombra *revisión*.

Dicho debate resulta ser contradictorio debido a que, según afirma Pardo García, la apropiación es inmanente a la reescritura literaria y todo traslado dentro del mismo medio tiene como objetivo modificar el texto precedente, mientras que, en la reescritura fílmica, quien adapta tiene la opción de apropiarse del texto o llevarlo “sin modificación” al medio de llegada. Este

¹⁰² Stam hace referencia a la diferencia automática al exponer cómo las características técnicas de la filmación afectan la manera en que la literatura es llevada al cine. Pardo García hace referencia a este aspecto al mencionar que “el cine necesariamente visualiza todo lo externo que la literatura silencia y lo interno sólo puede visualizarse a través de lo externo, produciéndose así una saturación objetiva pero una limitación subjetiva” (67).

argumento pierde validez si se observa la transposición como un fenómeno intermedial en el cual un texto pasa de un medio a otro y se transforma en función de la complejidad medial del soporte de llegada. En este sentido, todo traslado intermedial de textos implica modificaciones formales, temáticas y semióticas dado que su reconfiguración depende de factores tanto formales como técnicos y contextuales.

Algunas categorías propuestas por Pardo García, que serán retomadas como herramientas de análisis, permiten identificar y describir los tipos de transformaciones resultantes del proceso transpositivo, sin embargo, su metodología no es totalmente funcional para el objeto de esta tesis debido a diversos factores. Por un lado, pese a que el autor considera la dimensión intermedial como uno de los posibles ejes de transformación del texto, este rubro se contempla como una problemática del nivel formal de la reescritura, lo cual implica que un análisis intermedial de la transposición, dentro de este marco, basa sus resultados en la comparación entre los recursos narrativos del texto precedente y los del transpuesto. Por otro lado, las reflexiones del investigador surgen al observar casos en los cuales una obra literaria es trasladada al mismo formato, es decir, el estudio se mantiene en la intramedialidad, por lo que su categorización no es suficiente para revisar un fenómeno tan complejo como el traslado de una novela gráfica al cine.

Con base en lo anterior, para los fines del presente análisis, las transformaciones resultantes de la transposición se dividen en *formales*, cuando se hace referencia a modificaciones que afectan directamente la estructura del texto como al cambiar la configuración de una escena, el orden de una secuencia o la organización de los capítulos; *temáticas*, cuando se alude a los cambios en la manera en que se narran los acontecimientos de la historia, las acciones de los personajes, sus diálogos y/o los temas abordados; y *semánticas* para definir la alteración en el significado del texto como resultado de las transformaciones anteriormente descritas.

Para complementar dichas categorías se deja de lado la distinción entre la *reescritura homodiegética* y la *heterodiegética*, debido a que toda transposición implica cambios en la diégesis, en tanto que el texto es traslado de un medio a otro con una especificidad distinta y con una forma diferente para narrar historias. Entonces se utiliza la categoría de *transformación temática* para observar si la diégesis se *expande* o se *complementa*, y si dicha alteración se da como *aproximación*, en las coordenadas geográficas, temporales, sociales de los acontecimientos, o en la edad o el sexo de los personajes; como *transmotivación*, en los motivos de los personajes o las causas de la acción; o como *transvalorización*, en el valor que se atribuye a una acción o a

un conjunto de acciones que realiza un personaje determinado. Las *transformaciones semánticas*, por su parte, permiten reconocer si el texto es transpuesto de modo *afirmativo*, es decir, que se recupera para mostrar su vigencia; o de modo *correctivo*, para revisar sus límites.

No obstante, como se observa en el artículo “La transposición como reescritura: el caso *Watchmen*” (2020), las categorías de Pardo García no alcanzan para etiquetar otros tipos de cambios narrativos como los que se dan en el paso de la novela gráfica a su versión cinematográfica, los cuales implican que algunas acciones que en el cómic aparecen como terminadas, dado el carácter retrospectivo y reflexivo de dicho medio, son replanteadas en el filme, cuya tendencia narrativa es hacia la progresión. Estas transformaciones se denominan *prospectivas* y pueden encontrarse como a) *reconfiguraciones*, al presentar un pasaje de la historia con alguna variación; b) *reordenamientos*, al mostrar algunos pasajes en un orden o en un lugar distinto del que ocupan en el relato previo; c) *tematizaciones*, cuando contextualizan un fragmento de la historia de manera *interna*, es decir, con información dada en el texto precedente, o *externa*, con información que no se contemplaba previamente; y d) *alteridad de usos*, donde un elemento pasa de un uso a otro en la obra transpuesta.

Desautomatización

Para una revisión sistemática de la desautomatización en el proceso transpositivo se retoman los estudios de Pau Sanmartín Ortí, quien en la tesis *La finalidad poética en el Formalismo Ruso: el concepto de desautomatización* (2006) sigue el rastro del término para determinar la manera en que los procedimientos literarios alcanzan el fin estético de la desautomatización. Estos procedimientos se dividen entre aquellos que exigen un esfuerzo interpretativo extra y que ralentizan la percepción, los que bloquean los canales convencionales, preestablecidos y automáticos de la comprensión y/o la percepción, y los que descubren el carácter convencional y automatizado de los procedimientos empleados por la literatura.

Los procedimientos que exigen un mayor esfuerzo para la interpretación y que ralentizan la percepción están relacionados con la *obstaculización formal* de la obra, es decir, con el uso particular de los recursos expresivos para incrementar el nivel de dificultad de la lectura. Los procedimientos que bloquean los canales convencionales de la comprensión y de la percepción están relacionados con el *extrañamiento* del objeto representado o de una experiencia que no es fácilmente identificable o clasificable dentro de los códigos preestablecidos. Finalmente, los

procedimientos que descubren la convencionalidad y la automatización de los procedimientos empleados en la obra son los meta-ficticios de la *puesta al desnudo*, a partir de los cuales la obra habla sobre su propio soporte de manera crítica.

Aunque dichas etiquetas hacen referencia a procedimientos empleados en la literatura, dada la generalidad de su descripción es posible identificarlos en los procesos creativos del arte en general. Además, como se mencionó anteriormente, la *desautomatización* es inherente al proceso transpositivo debido a que el traslado del texto fuente trae consigo su actualización, la cual depende de la interpretación del lector, de los recursos expresivos con los que cuenta para producir el nuevo texto en un medio diferente y de las características del contexto de la producción. De manera que dichas categorías permiten evaluar la desautomatización en los textos involucrados y cómo esta afecta el proceso transpositivo y su éxito.

Dentro de este marco, es posible identificar la *obstaculización formal* al revisar los elementos convencionales de los medios involucrados en el proceso transpositivo y contrastarlos con aquellos que complejizan su lectura. El *extrañamiento* se puede rastrear tanto en el relato, cuando se juega con el orden de los sucesos narrados, con la espacialidad y con la temporalidad, como en el discurso del texto, si es que el objeto representado se expone desde un punto de vista no convencional. Además, puede afirmarse que este procedimiento depende de la *obstaculización formal* en el sentido de que, al transformar el uso de los recursos expresivos también se modifican la representación del objeto y la experiencia de la lectura. Con respecto de la *puesta al desnudo*, esta se pone de relieve al identificar los medios y los textos a los que se hace referencia de manera crítica dentro del texto analizado.

Otro aspecto relevante para comprender la manera en que funcionan los procedimientos desautomatizantes es la *diegetización* que, como explica Odin, es el proceso a través del cual el lector entra en el “mundo” retratado dentro del texto. Dicha actividad está determinada por lo que el autor llama *ocultamiento del soporte* cuyo nivel puede medirse en función de la interacción que el lector tiene con el soporte, es decir, de qué tanto la narración requiere de la intervención del lector para continuar. En el presente análisis, esta categoría permite reflexionar acerca de la automaticidad de la lectura de la novela gráfica y de la expectación de la película, y cómo esta afecta la experiencia de la lectura transpositiva.

Como se mencionó anteriormente, el nivel medial de la lectura transpositiva abarca la forma en que se constituyen los medios involucrados en tanto industrias culturales, que evolucionan a la par de los avances tecnológicos y que cuentan con características y prácticas propias que configuran sus textos de diferentes maneras. Dicha especificidad afecta la manera en que se transforma un texto al ser trasladado de un medio a otro, por lo que, para el análisis de la lectura transpositiva en *Watchmen*, se requiere conocer la manera en que los avances tecnológicos, las prácticas de la industria y los modos de consumo configuran el medio del cómic y el del cine.

Avances tecnológicos

El término avances tecnológicos hace referencia a la evolución de las técnicas y de las tecnologías que han permitido al ser humano optimizar el tiempo y el esfuerzo en los procesos que lleva a cabo de manera cotidiana. En términos del cómic y el cine, una revisión cronológica del desarrollo de dichas técnicas permite observar cómo su mejoramiento facilitó contar nuevas historias desde diferentes perspectivas y, también, cómo la naturaleza visual de ambos medios fomentó el intercambio y la actualización de sus recursos narrativos. Particularmente en el cine, las nuevas tecnologías permitieron al relato fílmico dar vida a la narrativa secuencial del cómic a través de innovadoras herramientas de posproducción.

Cómic

Para dar seguimiento a los avances tecnológicos en la narrativa del cómic se echa mano del trabajo de varios autores, el primero de ellos Roman Gubern quien, en la ponencia “De los cómics a la cinematografía” (2013), expone el origen de las posibilidades descriptivas y narrativas de la ilustración, cuya interacción dio paso a la representación del “espacio plástico narrativo” que permitiría también representar el movimiento y el paso del tiempo con imágenes en secuencia. El autor da seguimiento a la evolución de dichas estrategias narrativas al revisar diversos formatos como la litografía, la caricatura y las tiras cómicas, que son el antecedente inmediato del cómic, así como la manera en que los artistas jugaron con la composición de la imagen y del mismo formato para cautivar la atención del público. El seguimiento del autor permite dar cuenta de la evolución de la narrativa gráfica a partir de su constitución como medio expresivo.

Cine

La evolución de los avances tecnológicos en el cine es un campo de estudio muy amplio, dado que la técnica se ha diversificado y se ha actualizado de distintas maneras y a través de diferentes recursos. Para el análisis que atañe a este trabajo de investigación, el estudio de los avances tecnológicos se limita, en un primer filtro, a las adaptaciones cinematográficas y, en un segundo, al desarrollo de la técnica fílmica en relación con los traslados de textos provenientes de la narrativa gráfica que pasan al relato cinematográfico. Esta delimitación permitirá entender la manera en que dichos avances afectan el proceso transpositivo.

Con este objetivo se vuelve a recurrir al texto de Gubern, dado el vínculo que establece entre el medio del cómic y el del cine a partir del cual reflexiona acerca de cómo los recursos expresivos de ambos formatos se fueron actualizando a través de su interacción. Otro texto que permite revisar un panorama general con respecto de la manera en que interactúan las técnicas del cine y las del cómic es el libro *A Theory of Adaptation* (2006), en el cual Linda Hutcheon expone varios ejemplos de traslados de novelas gráficas a filmes y cómo son utilizados los recursos expresivos dependiendo de si se quiere o no evidenciar un vínculo entre los textos. Además, en el libro *Panel to the Screen* (2017), Drew Morton hace un recorrido por la historia de dichos traslados desde diversas perspectivas, una de ellas, los avances tecnológicos, de manera que es posible dar seguimiento a las estrategias tecnológicas implementadas en algunos de estos casos para entender cómo afectan el proceso abordado en el presente análisis.

Prácticas de la industria

Las prácticas de la industria son todos aquellos procedimientos que vinculan la producción de textos culturales con su comercialización, lo cual implica identificar su potencial en tanto producto a través del estudio de las audiencias. En este contexto, la toma de decisiones creativas en el desarrollo de un texto cultural no sólo depende de un objetivo artístico, sino que debe tomarse en cuenta la necesidad de llegar y empatizar con un público extenso para recuperar o superar la inversión de recursos humanos, materiales y económicos utilizados durante la producción. Cada industria cuenta con dinámicas propias, por lo que su configuración y su funcionamiento varían. En este caso, se observan las particularidades de las industrias del cómic y del cine.

Cómic

Es posible dar seguimiento a la evolución de las prácticas de la industria del cómic al rastrear sus inicios. Con este objetivo se echa mano del libro *Breve historia del cómic* (2014), en el cual Gerardo Vilches hace un recorrido por el desarrollo del medio desde las técnicas que lo anteceden y lo conforman, hasta las representaciones más actuales del formato. Da seguimiento a la historia del cómic al revisar el trabajo de diferentes autores y las particularidades de las diferentes escuelas del cómic como la europea, que abarca la franco-belga, la italiana, la española, la inglesa y la de los países bajos; la norteamericana que engloba principalmente el cómic de superhéroes y la novela gráfica; y el cómic japonés que va desde el de fantasía hasta el realista o histórico.

Para los fines del presente análisis, la revisión del libro de Vilches se enfoca principalmente en la escuela norteamericana que da seguimiento a la aparición y al desarrollo de los superhéroes en el cómic, así como al surgimiento del cómic adulto y de la novela gráfica, en los que se incluye parte del corpus de esta tesis, con el objetivo de identificar las características de la industria del cómic que da origen a *Watchmen* (1987) de Alan Moore. En este orden de ideas, Vilches rastrea el nacimiento de la industria del cómic en la primera aparición de las tiras cómicas en los periódicos neoyorquinos, ya que, a partir de ese momento, el formato se masificó y se convirtió en un referente obligado de la cultura popular estadounidense, estableciendo una dinámica de oferta-demanda entre los medios impresos, las editoriales y las audiencias.

Para complementar la revisión de Vilches, en este apartado se retoman algunos apuntes que expone por Drew Morton en el libro *Panel to the Screen* (2017), en el cual, al analizar la adaptación de cómics a cine, describe la manera en que las industrias del cómic y del cine establecen los criterios con los cuales debe cumplir una historieta o una novela gráfica para que las casas productoras consideren su traslado a la gran pantalla. Además, describe, de manera general, las diferentes fases por las que ha pasado el cómic y cómo sus cambios han modificado la dinámica de la industria.

Cine

En este apartado se recurre al libro *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea* (1987), en el cual Roman Gubern revisa la importancia de las representaciones icónicas y de la percepción visual en la comprensión y en la construcción de lo sociocultural. El

autor da cuenta de la configuración de la mirada tomando como base la habilidad natural del ser humano para observar su entorno y para dotarlo de sentido a partir de la mitología y de las representaciones icónicas para, después, dar seguimiento a las diferentes formas de plasmar y mostrar la imagen tanto fija como en movimiento.

En su estudio, Gubern dedica un apartado a la narración icónica con imágenes en el cual explica que el cómic, el cine y la radio nacieron como fruto de la maduración de una larga serie de experiencias técnicas y culturales previas en un contexto en el que las tecnologías favorecieron la proliferación de las representaciones icónicas, lo cual convirtió dichos medios en los pilares fundacionales de la *cultura audiovisual/verboicónica* que impera hasta nuestros días. Esta idea encuentra eco en el *modo cinematográfico de producción* que describe Beller en su *teoría del valor de la atención* en la cual, como se describió anteriormente, la configuración, la difusión y la percepción de la imagen dan origen a la dinámica de la industria cultural. Al respecto, el autor menciona que “si el cine y los cómics introdujeron en la cultura occidental el espacio plástico narrativo, basado en la iconización de la temporalidad, la radiofonía alumbrará un nuevo espacio-tiempo acústico, potenciado además por las técnicas de grabación y de conservación del sonido a través del tiempo” (213).

En un repaso histórico, Gubern expone el surgimiento del cómic y su evolución a través del desarrollo de diversas técnicas de representación y de avances tecnológicos que facilitaron la difusión y la movilidad de los periódicos, impresos en los cuales aparecieron y lograron su masificación las primeras historietas. Según el investigador, este carácter masivo configuró una audiencia heterogénea, interclasista e intergrupala que dio paso a un público con las mismas características que, más tarde, entró en contacto con el cine, la radio y la televisión. Dentro de este marco, revisa la relación entre el cómic y la cinematografía y reflexiona acerca de la estrategia del *revival* utilizada por las industrias del cine y del cómic para contrarrestar los efectos de la crisis posterior al término de la guerra, lo cual establece una nueva dinámica de la que surgen adaptaciones como la de *Watchmen* (2009).

En sus comparaciones, el autor identifica similitudes y diferencias entre la forma de narrar del cómic y del cine, principalmente en la construcción de la temporalidad a través de imágenes en secuencia, que comparten ambos, y en la representación del sonido, que en el cómic es representado gráficamente a través de la onomatopeya y en el cine es reproducido, a través de diversos recursos, como parte inherente a la misma imagen. No obstante, Gubern jerarquiza los

medios tomando como criterio la “inversión intelectual” que hace el lector al entrar en contacto con las diferentes estrategias narrativas, lo cual, como se mencionó anteriormente, transforma la experiencia de lectura pero no demerita el potencial intelectual de los medios y mucho menos los coloca en una relación jerárquica. En dicho punto se separa el presente análisis de las ideas del autor.

Para complementar dicha reflexión, se retoman algunos datos recopilados por Morton, quien revisa el traslado de cómics al cine como un problema de *remediación estilística* en el que intervienen diversos factores como los avances tecnológicos, las prácticas de la industria y los modos de consumo. De manera que sus apuntes acerca de las diferentes épocas de este tipo de adaptaciones y de la manera en que estos procesos se convirtieron en acontecimientos socioculturales y comerciales para dar paso a nuevas prácticas de consumo, serán empleados para caracterizar el contexto en el que surge la versión fílmica de *Watchmen*.

Modos de consumo

Los modos de consumo engloban todos los protocolos sociales y culturales que establecen una serie de costumbres o ritos relacionados con la interacción entre las audiencias y los medios, dicho vínculo surge en un contexto de *convergencia*, concepto propuesto por Henry Jenkins, en el libro *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (2008), para describir “el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento” (14).

Esta experiencia de consumo involucra un tipo de *cultura participativa* en la cual tanto productores como consumidores de contenido mediático interactúan dentro de la dinámica de las industrias culturales. En este marco, aunque las corporaciones y los individuos que forman parte de estas tienen un poder superior al de cualquier consumidor individual, cada vez es más notorio que la misma convergencia ha fomentado la interacción social entre estos consumidores que crean y comparten una mitología personal con base en los textos que consumen para dar sentido a su mundo cotidiano. Como parte de su reflexión, desde la perspectiva de Pierre Lévy, Jenkins describe a la *inteligencia colectiva* como un tipo de consumo colectivo en el cual se comparten

recursos y se combinan habilidades para ejercer una nueva forma de poder mediático dentro de la cultura de la convergencia.

Esta “creación colectiva de significados” ha empezado a transformar la manera en que operan diferentes sectores de la cultura popular como la religión, la educación, la política, entre otros. En un artículo posterior llamado “Fandom, Negotiation, and Participatory Culture” (2018), Jenkins reflexiona sobre las ideas de Stuart Hall¹⁰³ y expone cómo los lectores, espectadores y escuchas que conforman determinado *fandom* toman en cuenta algunos elementos textuales que reconocen y valoran, pero también se encuentran con otros que les generan “malestar” y que deben ser resueltos antes de que puedan apropiarse de las representaciones plasmadas en el texto. Al respecto, el autor explica que:

Cada uno de nosotros se posiciona de manera distinta en relación con las representaciones dominantes, como señala Hall (1992), pero para aquellos cuya identidad de género, de clase, de raza y sexual cae dentro de los grupos dominantes es más fácil identificarse con los textos producidos por los medios masivos; ellos son los receptores que los productores anticipan, mientras que los otros tienen que luchar por su inclusión en la comunidad de lectores que son capaces de relacionarse significativamente con una historia en particular y con sus personajes (15)¹⁰⁴.

Entonces, la apropiación de los textos se desarrolla como un tipo de negociación en la cual los lectores eligen los elementos más relevantes de las representaciones según los códigos culturales y el conocimiento con el que cuentan. No obstante, esta actividad no se lleva a cabo de manera aislada, ya que la socialización y la negociación de las diferentes posturas con respecto de determinado contenido son la base de las comunidades de consumidores, es decir, de los *fandoms*. De manera que la cultura de los fanáticos es motivada por un complejo balance entre “fascinación y frustración, afirmación y transformación” que, por un lado, mantiene su interés y, por otro, los invita a transformar representaciones, lo cual refleja, a su vez, un cambio de épocas, de ideologías y de pensamiento colectivo.

¹⁰³ Jenkins se basa en el ensayo “Encoding, Decoding” (1980) de Stuart Hall, en el cual expone que la significación de los consumidores depende de los códigos sociales y semióticos con los que cuenta el espectador para tomar decisiones.

¹⁰⁴ Traducción propia.

Si bien la perspectiva de Jenkins se dirige hacia la manera en que las nuevas tecnologías permiten a los consumidores convertirse en productores de contenido, sus ideas acerca del poder del consumidor como parte de la dinámica de las industrias culturales sirve para pensar en la manera en que estos grupos afectan la toma de decisiones, por ejemplo, en un proceso transpositivo. Además, con respecto de la transformación en *Watchmen*, las ideas del autor invitan a reflexionar acerca de la interacción entre cómic y cine como parte de esta convergencia en la que las industrias comparten problemas y estrategias para alcanzar un objetivo común: satisfacer a las audiencias. En este mismo orden de ideas, se puede dar seguimiento al poder del *fandom* y a la negociación de sus interpretaciones en el posicionamiento de la novela gráfica como texto relevante de su época, en la escritura y reescritura del guion de David Hayter, que se ha declarado fanático de esta obra de Moore, y en la estrategia de distribución de la versión fílmica desarrollada por Zack Snyder.

Para abordar puntualmente las diferentes formas de consumo que se ponen en marcha durante la lectura tanto en la novela gráfica como en el cine, se retoman las categorías del *modelo semiopragmático* de Roger Odin que abarca la descripción del *espacio de comunicación* en el cual se lleva a cabo la lectura, las características de los *textos* producidos y leídos, así como los *modos de producción de sentido y de afectos* que se ponen en marcha durante la actividad, de los cuales se retoman el *ficcionalizante*, que busca dar sentido a la historia aceptando su propuesta ficcional; el *documentalizador*, a partir del cual se verifican los datos históricos referidos; y el *espectacularizador*, para contrastar las experiencias sensoriales de lectura en el cómic y en el cine.

Nivel textual

Dado que en el proceso transpositivo de *Watchmen* convergen textos con diversas características, es necesario recopilar las herramientas pertinentes para la descripción de cada caso. De esta forma, en el presente apartado, se revisan diversos estudios sobre la narrativa tanto de la novela gráfica como del guion y del filme, para recopilar las herramientas que nos permitan describir adecuada y puntualmente aquellos elementos que desautomatizan su lectura, esto con el objetivo de reconocer la complejidad de los textos y su relevancia artística. Algunas de estas herramientas pueden ser empleadas para describir tanto el relato gráfico como el fílmico, dado que sus narraciones comparten la visualidad y las imágenes en secuencia.

Novela gráfica

El lenguaje del cómic es, en esencia, iconográfico-literario, es decir, que su funcionamiento depende de la interacción entre imágenes y texto dentro del espacio denominado *viñeta*, la cual según Roman Gubern en el libro *El lenguaje de los cómics* (1979) se trata de la “representación pictográfica del mínimo¹⁰⁵ espacio o/y tiempo significativo, que constituye la unidad del montaje de un cómic [...] representa pictográficamente, por lo tanto, un *espacio* y un *tiempo* o, más precisamente, un espacio que adquiere dimensión de *temporalidad* [...], pues la viñeta está compuesta con signos icónicos estáticos, que a pesar de su inmovilidad pueden asumir una dimensión temporal gracias a las convenciones de su lectura” (115-116).

Como complemento de dicha definición, en el libro *Narrativa gráfica. Narratología de la historieta* (2016), Jesús Jiménez Varea explica que el elemento constitutivo determinante de la viñeta es el marco, el cual puede adoptar distintas formas, dimensiones o estilos según su función expresiva. Este, según el modelo propuesto por el Groupe μ en el *Tratado del signo visual* (1992), se compone por el contorno o “trazado no material que divide el espacio en dos regiones”, y por el reborde que se trata de un “artificio que designa en un espacio dado un enunciado de orden icónico o plástico como una entidad orgánica” (16)¹⁰⁶.

De manera que la narrativa del cómic se compone por una serie de acontecimientos ilustrados, localizados en un lugar y en un momento determinados, organizados a través del *montaje*¹⁰⁷, que, según Jiménez Varea (2016), constituye “un primer dominador de la narración en el cómic porque impone a su material narrativo una cierta estructura organizativa. Esta organización de la información tiene su reflejo en el acto de decodificación durante la lectura de la historieta, en el que se realizan en sentido inverso las operaciones de ensamblaje narrativo efectuadas por el historietista” (13). En este orden de ideas, Gubern (1981) distingue el montaje

¹⁰⁵ Jiménez Varea (2016) explica que Gubern (1973) elimina el término “mínimo” de la definición para dar cuenta de que la viñeta puede representar un instante durativo superior al abarcado por toda una secuencia de viñetas y representar una porción del espacio más amplia, según la planificación de la historieta (15).

¹⁰⁶ La categorización de Jiménez Varea sobre los componentes del relato en el cómic toma como base las reflexiones de André Gaudreault y François Jost acerca del relato cinematográfico. Además, su análisis de la composición narrativa de la novela gráfica *Watchmen* permite observar elementos y estrategias que serán tomadas en cuenta en el análisis de la transposición.

¹⁰⁷ En el relato cinematográfico, el montaje es la articulación de plano en plano y, según Gardies y Bessalel (2013), contempla cuatro funciones principales: *sintáctica* que organiza la segmentación del flujo del filme; *semántica* a través de la cual dota de sentido a la narración; *discursiva* y *enunciativa*.

desde el punto de vista gráfico y desde el punto de vista narrativo. El primero se enfoca en la organización de las unidades gráficas de la historieta y el segundo en la selección de espacios y tiempos significativos que se articulan para crear una narración con un ritmo adecuado para la lectura (162).

El primer nivel del montaje es el del *desglose narrativo*, que se trata del “nivel sintagmático de la historieta, en el que se evidencian sus características secuenciales, y cuya lectura reintegra a las viñetas en la totalidad significativa ordenada de la narración antes desgranada” (27), y está compuesto por dos unidades narrativas: la secuencia y la viñeta. La manera en que interactúan dichos componentes para articular el espacio-tiempo, es descrita por López Varea a partir de un triple paradigma de transición entre viñetas que toma como base las categorías de McCloud (1993) y de Gubern (1988) y distingue entre la *transición espacial/no espacial*, la *transición temporal/no temporal*, y la *transición continua/discontinua*.

La interacción entre dichos paradigmas da como resultado seis categorías de transiciones: la *transición espacio-temporal*, la *transición ajena a espacio y tiempo*, el *enlace por complementariedad*, el *enlace por semejanza*, la *transición a través de textos y a través de elementos formales*. De dicho repertorio se retoman los *enlaces por complementariedad* y los *enlaces por semejanza* que permiten dar cuenta de las estrategias utilizadas para lograr que la diégesis principal de *Watchmen* y la narración de “Los relatos del Navío Negro” interactúen y se signifiquen una a otra.

El segundo nivel del montaje es la *puesta en página*¹⁰⁸, que se considera una dimensión más de la construcción espacial en el cómic de la cual Jiménez Varea (2016) explica que, aunque se hable de una página como unidad, el concepto “se extiende a la macrounidad significativa” (35), que abarca la mirada del lector. La composición de la página determina la secuencialidad de las viñetas y dirige su lectura, de manera que en varias historietas ya no se sigue la regla de la Z¹⁰⁹ que implica una secuencialidad de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, sino que se experimenta con otras formas de secuencialidad y con otros patrones de lectura¹¹⁰.

¹⁰⁸ Este concepto se presenta como equivalente a la *puesta en escena* del relato cinematográfico, donde se muestra de una determinada manera todo lo que aparece dentro del *encuadre*.

¹⁰⁹ La prioridad temporal la tienen la izquierda sobre la derecha y lo alto sobre lo bajo en el montaje y en la lectura, pues es esta organización la que permite al lector secuencializar las viñetas y los textos dentro de las viñetas para dar cuenta de la temporalidad virtual implícita en la composición, en el que se llama *instante durativo*.

¹¹⁰ Jiménez Varea menciona el ejemplo de *The Mirror of Love* (2004), un poema en prosa escrito por Alan Moore e ilustrado por S. R. Bissette y por Rick Veitch en el cual se narra la historia de dos amantes del mismo sexo con el

Otro elemento importante de la historieta son los personajes, para los cuales Jiménez Varea (2016) propone un modelo de análisis que permite explicar su forma de comunicación y describir las características de su identidad. En este contexto, destaca el papel del globo o bocadillo como contenedor que atrapa la representación del habla y del sonido (Eisner 1994: 30) y que determina el significado y la intención de la imagen representada. Estos elementos también dirigen la interpretación de una secuencia.

Según Gubern (2013), dichos recursos pueden aparecer en tres modalidades: *cartuchos*, *textos de apoyo* y *locuciones de los personajes*, y convierten a la historieta en un medio escripto-icónico o lexipictográfico, semióticamente mixto (35). En este contexto, los textos de apoyo y los cartuchos aparecen, según Jiménez Varea (2016), para guiar al lector entre las cadenas flotantes y para proporcionarle una representación de las locuciones más importantes de los personajes¹¹¹. Estas herramientas permiten describir la manera en que los globos identifican la identidad de los personajes en *Watchmen*.

En la enunciación del cómic, el autor distingue entre los *narradores representados*, que pueden ser *intradiegéticos homodiegéticos*, que participan como personajes dentro del relato, y los *intradiegéticos heterodiegéticos*, que aparecen en el relato, pero no como parte de este; y los *narradores no representados*, los cuales son extradiegéticos y pueden representar voces conocidas, cuando el narrador que relata su propia historia, pero no aparece narrándola, o voces anónimas, cuya fuente no está en ninguno de los personajes ni reciben identificación alguna. Esta categorización permite describir la narración de Rorschach, quien participa como testigo y como cronista de los acontecimientos narrados en la novela gráfica *Watchmen* a través de la escritura de su diario, cuyos fragmentos aparecen como textos de apoyo sobre las viñetas.

En la narrativa del cómic también pueden identificarse *relatos metadieгéticos* o *metarrelatos*¹¹² que se distinguen de la diégesis principal a partir de diversos recursos narrativos como la inserción de globos identificadores para indicar voces externas a la viñeta, la integración de textos de apoyo con características específicas que los vinculen con el metarrelato o el

objetivo de mostrar la evolución y la supervivencia de la cultura gay en el mundo occidental, para ejemplificar la manera en que dos discursos pueden leerse paralelamente.

¹¹¹ Los textos de apoyo o cartuchos se presentan como el equivalente de la *voz over* en el cine.

¹¹² Genette distingue tres tipos de relaciones entre el metarrelato y el relato primario: *causalidad directa* entre los acontecimientos de la metadiégesis y de la diégesis, que confiere al relato segundo una función explicativa, *relación temática* que no implica ninguna continuidad espacio temporal entre la metadiégesis y la diégesis, y de *distracción u obstrucción* cuando no están vinculadas.

desvanecimiento de los rebordes de la viñeta. Esta categoría permite identificar la función narrativa de “Los relatos del Navío Negro”, cuyas secuencias son intercaladas con las de la diégesis de *Watchmen* para una significación interactiva.

Con respecto de la configuración del *punto de vista* en el cómic, Jiménez Varea asegura que el enunciador de la historieta es omnisciente, es decir, que sabe todo lo que sucede, pero no necesariamente muestra todo lo que conoce, de manera que organiza el sistema narrativo convirtiendo alguno de los personajes en narrador o utilizándolo indirectamente para suministrar información acerca del relato. En este contexto, dichos personajes delegados funcionan como filtros que afectan distintos aspectos de la historieta constituyendo la *focalización* del relato, la cual es categorizada por Jiménez Varea, a partir de las ideas de Genette (1962) y de Jost (1987)¹¹³, como *externa*, cuando el lector está donde está el personaje delegado y solo ve lo que él ve y que tiene relevancia en el relato; e *interna*, cuando se da acceso al lector a la vida interna del personaje delegado a través de pensamientos, recuerdos y emociones plasmados en los *globos de pensamiento*¹¹⁴ que, desde esta perspectiva, es el primer modo de focalizar internamente una historieta¹¹⁵.

Con base en lo anterior, en *Watchmen* es posible identificar los globos de pensamiento en tres personajes: Rorschach, Dr. Manhattan y el naufrago de “Los relatos del Navío Negro”; pero también vemos *flashbacks* de otros personajes. De manera que el relato de la novela gráfica contiene un tipo de *focalización interna variable* que está contemplada como parte de la categorización que ofrece Genette (1962) y que implica un tipo de narrador protagonista o testigo de los acontecimientos narrados. En este sentido, las categorías propuestas por Jiménez Varea

¹¹³ Jiménez Varea explica que, si bien el término *ocularización* puede emplearse en el análisis del cómic, el concepto “puede quedar corto para la imagen de la historieta pues el carácter manual del registro de la imagen en el cómic conlleva un alejamiento de la idea intuitiva de realismo en la representación de la realidad, que los historietistas pueden explorar en mayor o menor medida como una de las mayores fuerzas de este medio. Esta interpretación de la realidad afectaría no solo a la delimitación de la porción del universo diegético que se va a representar, sino al propio modo en que se representa ese universo según la instancia a través de la cual se nos suministre la información de la historia” (110).

¹¹⁴ Sobre este uso de los globos, Gubern (2013) retoma el *oscilograma psíquico* que propone Bernard Toussaint para dar cuenta de la posibilidad expresiva del perfil del bocadillo, dependiendo de la sensación o el sentimiento que quiera transmitirse a través de él. Más adelante, estos recursos ampliaron su función hacia el encapsulamiento de “imágenes icónicas que representaban los pensamientos o sueños de los personajes” (36), de esta forma fueron llamados *dream-balloons* o, en castellano erudito, *pictopensigrama*.

¹¹⁵ En este contexto, habría que pensar si se puede acceder a la vida interna de los personajes a través de sus expresiones, ya que, en *Watchmen*, algunas viñetas en *close-up* hacia algún personaje busca destacar sus gestos para poner de relieve su reacción hacia diversos acontecimientos.

para describir la focalización de textos como la novela gráfica en cuestión no alcanzan para su análisis.

En cuanto a la *construcción del espacio-tiempo* en el cómic, Jiménez Varea explica que, dado que el movimiento es un cambio de posición en el tiempo respecto de un punto dado, el “problema de la representación del movimiento en las imágenes fijas del cómic está estrechamente vinculado al de crear la ilusión del paso del tiempo en esas mismas imágenes. De hecho, si se consigue sugerir el movimiento se estará dotando de temporalidad a la imagen o imágenes” (121). En este contexto, la representación del movimiento puede llevarse a cabo con la secuencialización de viñetas, a través del desglose narrativo, o en una sola viñeta, al cambiar su composición. Entonces, la representación del tiempo se lleva a cabo “a través de la utilización del espacio, concretamente de la facultad (*closure*) del ser humano para reconstruir mentalmente una imagen o una relación de causa efecto” (122). Esta capacidad es facilitada por el llamado *gutter* o hiato intericónico que “es el limbo en el que la imaginación del lector, en virtud de la postulada capacidad de *closure* toma dos imágenes separadas y las transforma en una sola idea” (123).

Los elementos mencionados anteriormente conforman el llamado *código espacio-tópico*, el cual organiza la presencia y el funcionamiento simultáneos de los elementos icónicos que convergen en la página y en la viñeta. Esto, a su vez, constituye un sistema de solidaridad icónica a partir del cual dichos elementos, que pueden existir por separado, funcionan de manera interdependiente y adquieren un sentido de coexistencia. En este orden de ideas, la interacción entre íconos o *artrología* se da en una distribución espacial determinada: el *aparato espacio-tópico*. La comprensión de dicho funcionamiento permite reflexionar acerca de las características que desautomatizan la lectura en el cómic, ya que mientras más elementos icónicos se vinculen al sistema, mayor detenimiento va a requerir su significación. En el caso de *Watchmen*, el aparato espacio-tópico incluye un código muy denso con elementos diversos y transiciones complejas que, al funcionar en conjunto, requieren de mayor contemplación para una percepción más profunda del relato, es decir, de una lectura desautomatizada.

Guiones

Para describir las características de los guiones que se analizan en la presente tesis, se retoma, en primer lugar, la distinción expuesta por Ira Konigsberg, en el *Diccionario técnico Akal de cine* (2004), entre el *guion literario*, que se utiliza en la fase de preproducción y que contiene el

argumento de la película con escenas, diálogo, acción y, a veces, movimientos y ángulos de cámara; y el *guion técnico*, que se utiliza además en la posproducción y que incluye tanto diálogo como acciones e indicaciones de cámara. No obstante, desde una perspectiva complementaria, en el artículo “El guión literario y el guión técnico” (1945), J. López Clemente afirma que hay un proceso a través del cual se pasa de la concepción de una película al guion técnico, que inicia con el desarrollo de una *sinopsis*, de la cual el autor escribe lo siguiente¹¹⁶:

La sinopsis implica una noción de la medida cinematográfica. Se puede en ella abarcar el tiempo de desarrollo, tan importante en toda creación, ya sea literaria, teatral o cinematográfica. Nos acerca al paisaje fílmico, reduciéndolo armoniosamente, como a través de un cristal esférico. Si el argumento constituye la idea del film, la sinopsis presenta esa misma idea desarrollada convenientemente por secuencias. En esta fase del guión aún no ha surgido el diálogo, ni acotaciones auditivas, a menos de que éstas sean tan fundamentales como la imagen (268).

Luego de dicha descripción, López Clemente asegura que la sinopsis se convierte en *guion literario* o primer guion cuando las *secuencias* se dividen en *escenas* y son complementadas por el *diálogo* y por las *indicaciones sonoras*. Sobre este texto, el investigador afirma que “En el guión literario está la esencia del film. La película ha sido ya creada, aunque no realizada. A esta labor artística, de creación, que tiene sustancia propia, sólo le falta el soplo de vida que con sus medios propios de expresión —los planos— le infunda el director para convertirla en film¹¹⁷” (268). El siguiente paso es descomponer las escenas en planos para escribir el *guion técnico*.

Estas herramientas permiten describir los elementos que componen los guiones a revisar en el presente análisis, pero los estudios de López Clemente plantean una visión determinista de la función de este texto, al afirmar que este debe contemplar cada detalle a incluir en la película, y de la labor del guionista, a quien describe como el único participante a cargo del desarrollo del guion. Como se mencionó anteriormente, el guion es un texto de trabajo que se reescribe en función de diversos factores y de las perspectivas de diferentes miembros del equipo de

¹¹⁶ La palabra guion se utiliza con acento en este texto.

¹¹⁷ El autor utiliza esta palabra.

producción, entonces, no se considera un escrito inmutable que no puede ser intervenido. Es en este punto en el que se marca distancia con el trabajo del autor.

En otro orden de ideas, para abordar la importancia del guion en la transposición, se echa mano de los estudios sobre la adaptación que expone Francis Vanoye en el libro *Guiones modelo y modelos de guion* (1996), en el cual, al observar las diferencias entre los traslados que se someten al texto literario y los que se llevan a cabo de manera libre, identifica tres tipos de problemas a los que se enfrenta el guionista durante el proceso, es decir, los *problemas técnicos* que surgen al cambiar un texto de medio, las *opciones estéticas* que sirven para resolver conflictos narrativos y los *procesos de apropiación* que surgen al transportar un texto de un momento histórico a otro. A continuación se profundiza en cada categoría.

Los *problemas técnicos* comienzan al intentar trasladar íntegramente los acontecimientos, las acciones, las descripciones, los diálogos y las reflexiones que se encuentran en el texto de origen, ya que, de ser así, los filmes sobrepasarían el límite del tiempo de proyección aceptado. En este contexto, el *corte* se convierte en una herramienta fundamental para la transformación del texto fuente, lo cual no solo implica suprimir elementos, sino también abreviarlos y sintetizarlos, lo cual se logra a través de dos operaciones: la *concentración de personajes*, a partir de la cual se acumulan las acciones de otros personajes en uno solo, y el *atajo dramático*, en el cual se juega con el orden o la secuencialización de diferentes acciones o eventos para incrementar el impacto de la trama. De esta forma, la adaptación adopta las características de una *reducción*, pero también puede contemplar añadidos, complementos y dilataciones cuando se lleva a la pantalla un texto más corto o con menos elementos disponibles para su trasladado.

Entonces, retoma las ideas que expone Dwight Swain en el libro *Film Scriptwriting* (1998) y describe que para adaptar un texto es posible seguir el orden del texto previo, extraer las escenas clave y tomarlas como base para la construcción del guion y retomar elementos de intriga, personajes o situaciones para elaborar un guion original, en el cual los eventos y las acciones se desarrollen en un contexto más complejo y con una visión más profunda. Dichos procesos deben tomar en cuenta el carácter “espectacular” de la cinematografía y, por lo tanto, las decisiones creativas deben responder a tres condicionamientos: la *audiovisualización*, la *secuencialización*, la *dialogización* y la *dramatización*.

En cuanto a las *opciones estéticas*, Vanoye distingue entre dos tipos de relato, el *clásico* y el *moderno*, los cuales pueden adaptarse a un *modelo clásico* de guion, caracterizado por su

“concentración de la acción, su preocupación por la racionalidad de los encadenamientos aliada con la eficacia dramática, la constitución de personajes consistentes y motivados, situados en un contexto claro, su coherencia (o pseudocoherencia) lógico-psicológica y sociológica”; o a un *modelo moderno*, el cual cuenta con “contenidos más ambiguos o poco compactos, esquemas dramáticos más débiles y procedimientos de distanciamiento o de reflexividad” (137).

El autor explica que estas alternativas de creación de textos se utilizan en función de las necesidades y de las limitaciones técnicas y comerciales de la producción, lo cual implica modificaciones estéticas en el traslado del texto fuente, por ejemplo, en la perspectiva de la narración, en las perspectivas de los personajes, en el contexto de los acontecimientos. El presente análisis revisa la transposición del cómic a la novela gráfica, entonces, la distinción entre relato clásico y relato moderno no es funcional, por un lado, porque son géneros provenientes de la teoría literaria y, por otro, porque resulta más práctico identificar las estrategias narrativas de cada texto sin encasillarlo en algún género.

Con respecto de la adaptación como *proceso de apropiación*, este es explicado a través del término *transfert*, que se refiere a la transferencia histórico-cultural del texto previo, y es definido como “el proceso de integración, de asimilación de una obra (o de ciertos aspectos de la obra) adaptado al punto de vista, a la visión, a la estética y a la ideología propias del contexto de adaptación y de los adaptadores” (148). Dicho procedimiento se da en tres niveles: el *sociohistórico*, que depende de una época y de un contexto de producción; el *estético*, que depende de una corriente, de un movimiento o de una escuela; y el *estético individual*, que depende de la visión particular de un autor o de un equipo. Entonces, puede llevarse a cabo a partir del *rechazo de intervención* sobre el texto precedente, de la *divergencia* entre este y el texto transpuesto o de su *inversión*. Siguiendo el orden de la investigación, en el siguiente apartado se revisan las herramientas de análisis que permitirán describir la película y sus diferentes versiones con el objetivo de identificar las principales transformaciones de la novela gráfica al ser llevada al cine.

Filme

Para analizar la narrativa del filme se retoman algunas categorías presentadas por André Gaudreault y François Jost en *El relato cinematográfico* (2010), quienes parten de los criterios de Metz para describir cómo el relato da cuenta de una serie de acontecimientos que se encuentra

clausurada, dado que cuenta con un inicio y con un final. Dicha secuencia se opone al mundo real, debido a que “incluso cuando una película se propone explícitamente narrar algunas horas extraídas de la vida de un hombre, la organización de esta duración obedece a un orden, que supone al menos un punto de partida y un final, y que difícilmente abarca la organización de nuestra vida real” (26).

Desde esta perspectiva, el relato está conformado por una *doble temporalidad*: la de lo narrado o la sucesión cronológica de acontecimientos, y la del acto narrativo o la secuencia de significantes que el usuario tarda cierto tiempo en recorrer (27). A partir de esta afirmación, Jost (2010) retoma a Metz para distinguir entre el *plano*, que muestra una imagen; la *descripción*, que integra una serie de planos de un mismo espacio-tiempo; y la *narración*, que incluye una serie de planos de uno o de varios acontecimientos. En este contexto, el relato puede incluir fragmentos tanto descriptivos como narrativos.

Una afirmación importante de Jost es que “toda narración es un discurso”, dado que nadie puede narrar el “mundo real”, pues al contar algo adoptamos un punto de vista que difiere del de otros, lo cual implica una percepción distinta de un mismo acontecimiento. Además, en un relato existe *mostración*, cuando se ponen en pantalla acontecimientos sin establecer ningún punto de vista de partida, y *narración*, cuando es posible identificar un punto de vista para observar los acontecimientos mostrados. En esta dinámica, el relato se compone de una serie de enunciados que remiten a un sujeto de la enunciación: el *meganarrador*, el cual es descrito por Gaudreault (2010) como una instancia narrativa que muestra y narra la historia desde un determinado punto de vista. Entonces, la percepción del relato, retomando las reflexiones de Metz, irrealiza la cosa narrada desde el momento en que las historias se muestran en un “no aquí, no ahora”.

Al respecto, Gaudreault (2010) especifica, sobre la *mostración fílmica*, que esta comunica una acción completamente concluida al espectador y le presenta ahora lo que sucedió antes; además de que la cámara interviene y modifica la percepción del espectador con respecto a la presentación de los actores, de tal forma que dirige su mirada. Para comprender la relación narrativa que existe entre la *mostración* y los personajes de la historia, en este contexto, se contempla la presencia de un gran hacedor de imágenes, responsable de la enunciación fílmica y de la organización de los diferentes relatos que se presentan; además, existe una delegación narrativa para la articulación del discurso que parte del doble relato del cine, a partir del cual se describen y se narran, simultáneamente, las acciones de los personajes.

El término *enunciación* se refiere a las relaciones que se tejen entre el enunciado y los diferentes elementos constitutivos del cuadro enunciativo, es decir, los protagonistas del discurso y la situación de comunicación (49). Desde esta perspectiva, es posible identificar las huellas del interlocutor o del gran hacedor de imágenes en distintos casos que Jost (2010) se ha encargado de enlistar: el subrayado del primer plano, el descenso del punto de vista por debajo del nivel de los ojos, la representación de una parte del cuerpo en primer plano, la sombra del personaje, la materialización en la imagen de un visor y el *temblor*. Estos indicios destacan la presencia de una instancia que observa una situación desde un lugar determinado, es decir, que dirige el discurso de la acción.

Esta instancia narrativa también echa mano de *subnarradores* que relatan una historia desde su perspectiva¹¹⁸, aunque el doble relato del cine evidencia las divergencias entre lo que se oye y lo que se ve. Esta subnarración puede dar lugar a un *subrelato*, si el segundo narrador desaparece luego de presentar la visualización del mundo diegético del que da cuenta. En este sentido, el *meganarrador* es un mostrador fílmico que articula fotogramas de manera unipuntual a través del rodaje y un narrador fílmico que articula planos de manera pluripuntual a través del montaje (Gaudreault 1995 64).

El *punto de vista*, por otro lado, se compone por la *focalización*, a través de la cual se identifica el *foco* del relato, al tomar en cuenta las características de las relaciones de conocimiento entre narrador y personaje. Esta puede ser *cero* cuando el narrador dice más de lo que sabe cualquiera de los personajes; *interna fija*, cuando los acontecimientos se muestran desde la perspectiva de un solo personaje; *interna variable*, cuando el personaje focal cambia; o *externa*, cuando no se permite conocer los pensamientos o sentimientos del héroe (Gaudreault 139). Para distinguir entre lo que se ve y se sabe, según las características de la mostración del doble relato que configura el lenguaje cinematográfico, Jost (2010) propone el término *ocularización* que puede ser *interna primaria*, si se observan huellas que permitan identificar un vínculo entre lo que el personaje ve y lo que la cámara muestra; *interna secundaria*, si la subjetividad de la imagen se construye por medio de *raccords*; y *cero* si ningún personaje ve la imagen.

¹¹⁸ La perspectiva, según Gómez Tarín (2006), se basa en la relación del enunciador y el enunciatario, y participa en la construcción de un filme de manera que nos permite identificar la focalización, es decir, si la historia se narra desde dentro o desde fuera de la diégesis.

La otra parte del relato es la *auricularización*, que se refiere a la construcción del punto de vista a partir del tratamiento de los ruidos, de las palabras o de la música que están presentes dentro del filme. Esta puede ser *interna secundaria*, cuando la restricción de lo escuchado está construida por el montaje y/o la representación visual; *interna primaria*, cuando ciertas deformaciones construyen una escucha particular; y *cero*, cuando la intensidad de la banda sonora está sometida a la distancia aparente de los personajes o los niveles varían en función de la inteligibilidad de la escucha.

En el libro *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido* (1993), Michael Chion revisa la manera en que los medios audiovisuales generan una experiencia perceptiva específica para el espectador llamada *audiovisión*, en la cual participan tanto la vista como el oído en interacción constante para dar sentido y para significar el texto con el que se entra en contacto. Dicha interacción se basa en el entendido de que el sonido aporta un valor expresivo e informativo a la imagen dada, de manera que esta es percibida en simultaneidad con el sonido como si su vínculo fuera natural, a esto se le denomina *valor añadido*.

Tal valor añadido funciona a partir del principio de la *síncresis* que “permite establecer una relación inmediata entre algo que se ve y algo que se oye” (14), lo cual, según Chion, en el cine se da en su nivel más primitivo en la interacción entre el texto y la imagen debido a que el cine es vococentrista y verbocentrista, entonces la percepción audiovisual inicia con la escucha de la voz y continúa con el procesamiento de la imagen porque, en la cotidianidad, el ser humano percibe su entorno destacando auditivamente la voz humana sobre cualquier otro ruido. En este marco, el autor afirma que el texto estructura la visión, ya que aquello que es mencionado por la voz humana será, por inercia, aquello a lo que se dirija nuestra mirada. No obstante, el autor no toma en cuenta fenómenos narrativos del cine como cuando la voz del narrador expone algo totalmente distinto a lo que vemos en pantalla y afecta radicalmente el sentido de la imagen, o cuando se da más peso a la imagen que a la voz para contar la historia.

En cuestión del valor añadido por la música, Chion asegura que esta tiene como objetivo crear una emoción específica en relación con la situación mostrada en el cine, lo cual puede darse de dos modos: *empático*, cuando la música participa de la emoción expresada en la escena; y *anempática*, cuando la música u otros sonidos muestran indiferencia ante la situación mostrada, lo cual intensifica la emoción. Al respecto, el autor explica que “toda película procede, en efecto, de un fluir indiferente y automático, el de la proyección, que provoca en la pantalla y en los

altavoces simulacros de movimientos y de vida, y este fluir debe ocultarse y olvidarse. ¿Qué hace la música anempática sino develar su verdad, su aspecto robótico? Ella es la que hace surgir la trama mecánica de esta tapicería emocional u sensorial” (16).

Si bien puede entenderse la cita anterior como una forma de desautomatización de la imagen a través de la música, el comentario de Chion parece más una crítica fácil hacia la complejidad narrativa del cine. Por ejemplo, en la película *Watchmen* (2009), la escena del asesinato de Edward Blake está acompañada por la canción “Unforgettable” de Nat King Cole, es decir, una escena de muerte es acompañada por una canción romántica, lo cual tiene tintes irónicos pero también estéticos, pues la velocidad de la secuencia contrasta con el ritmo de la música intensificando también la espectacularización. Además, la letra de la canción hace referencia a una persona inolvidable, trascendental para la vida de otra, lo cual puede implicar que, para el asesino, Blake era de suma importancia. De manera que lo que desautomatiza la música no es la proyección, ya que suele acompañar la imagen fílmica tradicionalmente, sino la percepción del espectador, quien puede llegar a preguntarse por qué aparece una canción de ese tipo en una escena en la que se esperaría una melodía más enérgica.

Otro aspecto que revisa Chion sobre el sonido es su influencia en las percepciones del movimiento y la velocidad, ya que, desde su perspectiva, la imagen cinematográfica, aunque esté en constante movimiento, puede incluir objetos fijos, mientras que el sonido implica regularmente un desplazamiento y puede solo sugerir fijeza en casos específicos a través del *sonido inmóvil*, que es aquel que no presenta ninguna variación como el sonido de un teléfono, de una cascada o del ruido blanco de un dispositivo.

Además, el uso de cierto tipo de sonidos puede modificar la velocidad de la percepción, por ejemplo, cuando acompañar la imagen para “dibujar” un trayecto sonoro que genere una forma nítida y consolidada, es decir, *movimientos puntuados* que contrasten en este caso los diálogos o las frases, que requieren de una percepción más atenta y pausada. Esto puede ejemplificarse con el uso del *fast motion* y del *slow motion* en la película *Watchmen* (2009), ya que las escenas de pelea son acompañadas por un juego de imágenes que se mueven en un momento de manera rápida y en otro lenta, destacando los golpes a través de sonidos tanto de desplazamiento como secos y contundentes.

En otro orden de ideas, Chion hace una revisión detallada de la influencia del sonido sobre la percepción del tiempo en la imagen, es decir, el efecto de temporalización a través del

sonido que engloba tres aspectos: la *animación temporal de la imagen*, a través de la cual el sonido hace la percepción del tiempo más concreta o vaga; la *lineación temporal de los planos*, con la cual el sonido puede dar una idea de sucesión a un conjunto de planos no consecutivos¹¹⁹; y la *vectorización*, a partir de la cual el sonido dota a la imagen de un futuro o de un objetivo, generando un sentimiento de inminencia y expectación en quien observa.

Posteriormente, el autor se enfoca en la labor de quien escucha que, desde su perspectiva, adopta tres actitudes frente a lo que escucha según el objetivo que quiera cumplir, es decir, la *escucha causal*, que es la más extendida y busca identificar el origen del sonido que se percibe; la *escucha semántica*, la cual puede ejecutarse a la par de la escucha causal y se enfoca en un código o en un lenguaje para interpretar lo que se está escuchando; y la *escucha reducida*, en la cual el sonido es tomado como objeto de estudio “en lugar de atravesarlo buscando otra cosa a través de él” (30), es decir, reconocer y caracterizar el sentido en sí mismo, aislado de su origen y de su significado.

Como es posible observar, algunas de las categorías provistas por Chion en su estudio sobre la audiovisión permitirán describir la manera en que el sonido interactúa con la imagen en el cine, esto es necesario para el análisis de un filme debido a que dicha interacción determina el proceso de significación y de interpretación del texto. Estas herramientas también permitirán poner de relieve las características sonoras de las transformaciones prospectivas que, como se mencionó anteriormente, hacen referencia al traslado de algunos elementos de la novela gráfica a la versión fílmica, a la reconfiguración de sus recursos expresivos y al cambio en su función dentro del relato.

Condiciones de éxito

Repertorio

En una lectura transpositiva, el *repertorio* a tomar en cuenta no solo incluye los *textos precedentes* rastreables en el texto transpuesto, sino que el mismo texto fuente se convierte en parte del conocimiento previo con el que debe contar el *lector-transpositor* para llevar a cabo el proceso de manera adecuada. En este orden de ideas, las *normas sociohistóricas* que deben

¹¹⁹ Los estudios cinematográficos indican que el carácter sintagmático del lenguaje fílmico es el que permite a las secuencias adquirir sentido a partir de las que le anteceden y le proceden.

tomarse en cuenta no solo son las que rodean la producción del texto transpuesto, sino también las que afectaron la producción del texto precedente, ya que son las que determinan su importancia histórica y cultural.

En el caso de *Watchmen*, los textos precedentes abarcan la novela gráfica, con todas las referencias intermediales rastreables en títulos, frases y epígrafes, y los textos referenciados en la película en forma de canciones, pinturas o escenas, tanto de otros textos como del mismo texto fuente, así como de representaciones de personajes y de escenas de la cultura popular. Las normas sociohistóricas se rastrean a través de los sucesos históricos o de las temáticas retratados, tanto en el cómic como en la película, y de la identificación de acontecimientos trascendentales previos a la producción del filme.

No obstante, la vastedad de referencias y temáticas presentes en la novela gráfica excede los alcances de esta investigación, por lo que, tomando en cuenta que el éxito de la lectura transpositiva se mide en función de si se contemplan o no los elementos desautomatizadores como parte fundamental del proceso, se dará seguimiento exclusivamente a la transformación de estos con el objetivo de reconocer la manera en que los avances tecnológicos, las prácticas de la industria y los modos de consumo afectan los procedimientos de la lectura transpositiva.

Procedimientos para la lectura transpositiva

En la lectura transpositiva, el lector encargado del traslado debe elegir los elementos con mayor potencial para ser trasladados al medio de llegada, así como las mejores estrategias para hacerlo. Con este objetivo, el proceso se divide en dos procedimientos: la *selección*, a la cual es posible dar seguimiento al identificar los elementos que están presentes tanto en el texto previo como en el transpuesto, y la *transformación*, la cual puede observarse en los cambios que sufren los elementos del repertorio al ser llevados al medio de llegada. No obstante, en la transposición de *Watchmen*, existen elementos que no aparecen en la novela gráfica y que son incluidos en la versión fílmica con el objetivo de completar la experiencia del público, a este procedimiento se le denominará *complementación*.

Disponibilidad del lector-transpositor

Las referencias intermediales presentes en la novela gráfica están totalmente relacionadas con el contexto de su publicación, por lo que la identificación de sus referentes durante la lectura,

principalmente en cuestión de personajes reconocidos y de acontecimientos destacados, puede haber sido un proceso llevado a cabo con naturalidad. De manera que los elementos desautomatizadores de la novela gráfica, en el momento de su publicación, fueron aquellos que, por un lado, rompieron con las convenciones narrativas del cómic y que, por otro, pudieron no ser del dominio popular como algunas canciones, poemas y, sobre todo, el intertexto y las referencias intermediales apócrifos creados por Alan Moore para aportar información al relato.

Sin embargo, si tomamos en cuenta que el texto sigue leyéndose tiempo después, resulta evidente que, para el lector alejado del contexto de su publicación, identificar personajes y acontecimientos es más complicado debido a que muchos de estos suelen perder su relevancia coyuntural con el paso del tiempo, como la Guerra Fría y la bomba nuclear. Además, las referencias artísticas y culturales suelen perderse de vista o actualizar su significado al ser utilizadas dentro de otros textos, como el ejemplo de *La Cabalgata de las Valkirias* que se describirá más adelante. En este sentido, incluso la lectura convencional de la novela gráfica, en un contexto distinto al de su producción, requiere de detenimiento y de una investigación documental simultánea para captar algunos planteamientos críticos del relato.

En la transposición, la lectura adquiere mayor complejidad, ya que la tarea de quien transpone, como ya se ha mencionado anteriormente, es seleccionar los elementos de la novela gráfica con mayor potencial para ser trasladados al cine y elegir las estrategias que llevará a cabo para lograrlo de la mejor manera posible. En *Watchmen*, cada *lector-transpositor* lleva a cabo esta tarea desde diferentes perspectivas según su experiencia de lectura, lo que define también su disponibilidad para el proceso. Después de revisar los testimonios de Hayter, Tse, Gibbons y Snyder, se identifican cuatro tipos de *lector-transpositor*: *fanático*, *pragmático*, *artístico* y *condensador*.

Capítulo 3. El lector-transpositor en el caso de *Watchmen*: una propuesta de análisis

La transposición de la novela gráfica *Watchmen* (1987) a su versión cinematográfica ya había sido analizada previamente por la autora del presente documento en la tesis “La transposición en *Watchmen*” (2019), en la cual se expone la manera en que los textos con formatos diversos que aparecen al final de cada capítulo de la historieta son reconfigurados al trasladar la historia al cine. Dicho análisis evidenció que las herramientas disponibles no eran suficientes para abordar un proceso transpositivo de este tipo, ya que la mayoría de los estudios se enfocan en el traslado de textos literarios y no contemplan la interacción entre formatos diversos. Además, mostró que las transformaciones inherentes a la transposición no solo se relacionan con las diferencias entre formatos, sino también con la interacción de los textos con los lectores y con sus contextos.

Las conclusiones del estudio pusieron de relieve la necesidad de abordar la transposición desde un enfoque con mayor apertura, que permitiera trascender la textualidad para analizar el fenómeno en su complejidad. En charlas posteriores con el Dr. Jaime Villarreal, director de la presente tesis, surgieron algunas reflexiones acerca de que la configuración de cada texto no solo responde a los recursos expresivos disponibles, sino a las condiciones del momento sociohistórico de su producción y al funcionamiento del medio en el que surge. Por lo tanto, para el análisis de la transposición se contempló un enfoque intermedial que permite pensar, más allá de las diferencias entre distintos textos y distintos formatos, en la interacción entre medios.

El siguiente paso fue definir lo que se iba a contemplar como medio dentro de la investigación, de manera que, después de la revisión teórica, se llegó a la conclusión de que el medio funciona como soporte expresivo, pues cuenta con recursos narrativos específicos, y como industria, dado que sus textos son productos culturales creados para el consumo de determinadas audiencias. Ahora bien, el traslado del texto previo de un medio a otro trajo consigo un nuevo dilema, debido a que implica la participación de un agente que se encarga de leerlo y que, a su vez, idealmente tiene el conocimiento necesario para trasladarlo de la mejor manera al medio de llegada. Esto llevó el estudio hacia la posibilidad de abordar la transposición como un tipo de lectura cuya interpretación dirige un proceso de producción en un medio distinto, entonces, se procedió a investigar las características y las implicaciones de ambas actividades.

Un primer acercamiento hacia la actividad del lector destacó que, en primer lugar, cuando se habla de lectura no solo se hace referencia a la interacción con textos escritos, sino que se trata de un proceso perceptivo que se pone en marcha al entrar en contacto con distintos soportes

expresivos; y, en segundo, que dicho proceso no solo involucra la identificación y la decodificación de signos, sino su interpretación, la cual depende de distintos factores como el conocimiento previo de quien lee, de su experiencia con el mundo, de las condiciones de su entorno, entre otros.

Lo anterior evidenció que para el estudio de la transposición como lectura era necesario, en un primer momento, conocer las características textuales tanto de la novela gráfica como del filme, ya que su contraste permite identificar las transformaciones del texto previo y establecer un punto de partida para reflexionar sobre la manera en que los factores internos y externos al texto afectan los cambios. Ya en el primer análisis fue notorio que la composición de la novela gráfica es distinta de la del cómic convencional debido a diversos factores como la inserción de textos con formatos diversos, la densidad semántica de sus viñetas, la interacción de relatos intercalados y las referencias hacia el contexto sociocultural. Por lo tanto, se tuvo que distinguir entre los elementos convencionales del cómic y los que aumentan el nivel de dificultad de la lectura en *Watchmen*.

Lo anterior dirigió la investigación hacia la lectura desautomatizada que se da al entrar en contacto con textos artísticos, cuya finalidad es alargar la contemplación, así como el proceso perceptivo y reflexivo acerca de la obra. Esta revisión resaltó que, por un lado, la desautomatización está presente en la manera en que se lleva a cabo la lectura de la novela gráfica *Watchmen* y que, por otro, también está presente en la configuración del texto. Además, a partir de lo anterior surgió la inquietud por saber qué tan presente está la desautomatización en la configuración y la lectura del filme, pero también en el proceso transpositivo en sí mismo, tomando en cuenta que se trata de extraer un texto de su medio y trasladarlo a uno distinto.

La reflexión continuó entonces con las características que distinguen a la transpositiva de los otros tipos de lectura, puesto que, además de poner en marcha las habilidades de la lectura convencional del cómic y la desautomatizada del arte, en el caso de *Watchmen*, quien transpone debe seleccionar los elementos con mayor potencial para ser trasladados al medio de llegada y pensar en la mejor forma de trasladarlos. Por lo tanto, se decidió enmarcar la transposición en el campo de los fenómenos transmediales, debido a que el lector de la novela gráfica es a la vez productor del filme, pero también contemplar el nivel de especialización que requiere el proceso debido al conocimiento técnico requerido por quien lo lleva a cabo.

En este punto del estudio se empezó a pensar en la importancia de quien transpone pues, además de realizar una actividad especializada, pone en juego su experiencia como lector convencional del texto previo y se vincula con este física y emocionalmente en función de su conocimiento previo, pero también de las condiciones de su entorno. Para conocer las perspectivas de los creadores con respecto de la producción de *Watchmen* fue necesario acudir, por un lado, a los textos que evidencian su interpretación del texto, es decir, a los guiones cinematográficos; y, por otro, a algunos testimonios en los que exponen los detalles de su experiencia en el desarrollo del proyecto.

Como resultado de dichas revisiones surge la propuesta teórico-metodológica del *lector-transpositor*, la cual tiene como finalidad describir tanto a la actividad transpositiva como a los agentes que la llevan a cabo. De manera que el presente trabajo tiene como objetivo poner a prueba un modelo de análisis del *lector-transpositor* para estudiar específicamente la transposición de la novela gráfica *Watchmen* (1987) a su versión fílmica, contemplándola como un proceso que involucra la lectura especializada del texto previo y la producción de un texto nuevo en un medio distinto con base en su interpretación. Con esto se busca obtener datos que permitan perfeccionar la herramienta con miras hacia su consolidación teórica, esto con el objetivo de que pueda ser utilizada en el análisis del traslado de textos con diversos orígenes mediales.

3.1. Nivel medial

3.1.1. Cómic

Avances tecnológicos

Para entender la evolución del cómic en términos de los avances tecnológicos, es necesario revisar la evolución de las técnicas que configuran su lenguaje y su narración. En este contexto, es posible rastrear el primer indicio del uso descriptivo del dibujo en las pinturas rupestres que, además de exponer las hazañas, los hallazgos, las actividades y las costumbres de sus autores, cumplían con el objetivo de evidenciar la trascendencia de las comunidades, es decir, su paso por lugares específicos. Sin embargo, lo que se observa en tales ejemplos son *imágenes icónicas*, o

conjuntos de estas, que representan algún aspecto o fenómeno del mundo perceptible, y no un tipo de relato como el que constituye la narrativa del medio en cuestión¹²⁰.

Posteriormente, durante la Edad Media, los pintores empezaron a experimentar con la secuencialidad de las imágenes para representar pasajes bíblicos, lo cual permitió el desarrollo de una nueva estrategia: la iconización de la temporalidad. Esto, a su vez, sentó las bases de la narración con imágenes, la cual fue haciéndose más compleja con el paso del tiempo, con la experimentación del “espacio plástico narrativo” construido por artistas de diferentes partes del mundo. Poco a poco, dicho proceso abrió paso a otras técnicas para representar el movimiento y dar coherencia a los conjuntos de imágenes, lo que representó un paso más hacia lo que sería la narración gráfica secuencial.

Aunque dichos antecedentes ya muestran un acercamiento hacia las técnicas utilizadas por el cómic, muchos teóricos difieren con respecto de su constitución como medio, pues buscan identificar el momento en que las imágenes en secuencia comenzaron a contar historias por sí mismas¹²¹, sin la necesidad de echar mano del texto, para determinar el origen del cómic. Estas ideas surgen en la revisión de las primeras tiras narrativas que utilizaron a la par texto e imagen para contar historias breves, esta característica es básica en el cómic por lo que puede considerarse un antecedente directo del medio, aunque el formato aun dista del de la historieta como se conoció en sus inicios y como se conoce en la actualidad.

Otro antecedente importante para el surgimiento del cómic fue la aparición de la litografía, a finales del siglo XVIII, ya que permitió a la prensa incluir ilustraciones que, aunque al principio cumplían solo con el objetivo de ilustrar o informar, fueron revelando su carácter crítico convirtiéndose en las que conocemos como tiras cómicas. Este suceso marca el nacimiento de la caricatura, un tipo de dibujo que, a través de la deformación y de la exageración, satiriza a los personajes representados. El máximo representante de la grabación satírica fue Honoré Daumier, quien utilizó este arte para criticar a los políticos de su época en periódicos como *La Silhouette* (1829) o *Le Charivari* (1832), pero también destacan figuras como los británicos

¹²⁰ Gubern (2013) define la imagen icónica (o figurativa) como “una representación visual, sobre un soporte, de algún aspecto o fenómeno del mundo perceptible y con el que guarda alguna similitud apariencial” (9).

¹²¹ Con respecto de las posibilidades narrativas de las imágenes, Daniel Gómez Salamanca, en la tesis *Tebéo, cómic y novela gráfica: La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España* (2013), explica que, aunque las “tiras narrativas” ganaron popularidad incluso antes de la aparición de la imprenta, la mayoría de estas “no eran de carácter narrativo y, las que sí lo eran, se regían por el principio ‘una escena por viñeta’ por lo que se dificultaba la comprensión de las mismas sin el texto que acompañaba cada ilustración” (44).

Henry William Bunbury (1750-1811), Thomas Rowlandson (1756-1827), James Gillray (1757-1815) y George Cruikshank (1792-1878), quienes ilustraban situaciones cotidianas y acontecimientos políticos, a través de figuras grotescas, con el objetivo de exponer una visión crítica de su contexto, lo cual dio origen a la caricatura.

Un paso más hacia el desarrollo del cómic es la técnica propuesta por Rodolphe Töpffer en 1835, con la publicación de *Histoires en estampes (Les Amours de M. Vieux Bois)*, donde propone una nueva fórmula narrativa al separar las viñetas por escenas y vincularlas a través del texto. La interdependencia entre dichos elementos sentó las bases para el funcionamiento narrativo del cómic. No obstante, en 1907, Winsor McCay propone una nueva modalidad de continuidad plástica llamada *raccord espacial*, a partir de la cual se exhiben fragmentos de un mismo espacio, desde un mismo punto de vista, en varias viñetas consecutivas.

La secuencialidad del cómic evolucionó para permitir a los ilustradores expresar pensamientos, sonidos, acciones e ideas a través de series de viñetas más complejas, lo cual fomentó tanto su libertad creativa como la experimentación en la narrativa gráfica. Esto, a su vez, dio origen a las características esenciales del cómic como el bocadillo, la onomatopeya o la estructura narrativa de las viñetas. Del proceso anterior, que se llevó a cabo en las dos primeras décadas del siglo XX, destacan ilustradores como Rudolph Dirks con *The Katzenjammer Kids* (1897) y Winsor McCay, quien experimentó con el lenguaje del cómic integrando el metalenguaje y la ruptura de la cuarta pared en sus narraciones.

Entre las obras más sobresalientes de McCay se encuentran *Little Sammy Sneeze* (1905-1914) y *Little Nemo in Slumberland* (1924-1926); la cual se consagró como la primera obra maestra de la narrativa gráfica que marcó tendencia en dibujantes de épocas posteriores. Otro ejemplo similar es el cómic *Krazy Kat* (1913), en el cual George Herriman integra un poco de surrealismo, dando un giro a las pautas utilizadas hasta ese momento por los autores para el diseño de ilustraciones y para el uso de texto escrito. Estas nuevas estrategias creativas cautivaron la atención del público, de manera que las historietas pasaron a formar parte de la cultura de masas.

Dicho acontecimiento permite retomar otro punto importante, ya que, según varios autores, el surgimiento del cómic se dio en el momento en que fue posible reproducirlo y distribuirlo masivamente. Aunque la distribución de tiras narrativas en hojas sueltas durante el siglo XVIII popularizó dicho formato, su masificación se dio hasta finales del siglo XIX, gracias,

por un lado, a la imprenta, y, por otro, a la consolidación de la prensa estadounidense, la cual incluyó las ilustraciones como parte de sus rotativos, colocándolas como parte fundamental de la cultura popular de Estados Unidos¹²².

Al tiempo que la narración gráfica se masificó, el cine irrumpió en la escena de las nuevas tecnologías y de los medios masivos para transformar nuevamente la forma de contar historias. Esto repercutió también en el cómic debido, principalmente, a que ambos comparten la visualidad, lo cual permitió y “exigió” a la ilustración secuencial actualizar sus alcances con el objetivo de mantenerse a la vanguardia. No obstante, este no es el único vínculo entre dichas artes, ya que algunas de las primeras filmaciones retomaron historias de las tiras para reproducirlas cinematográficamente, suceso que sentó las bases para las adaptaciones desarrolladas desde ese entonces y hasta nuestros días.

Desde ese momento y hasta la llegada de la Internet y de la ilustración digital, la experimentación y la evolución del cómic se dio principalmente en las técnicas de dibujo, en el uso de los recursos narrativos del medio, así como en el formato y en las estrategias de distribución de los textos, aun con las restricciones impuestas por la industria. Estos factores se revisarán en los apartados siguientes, ya que es necesario identificar los avances tecnológicos que afectan el desarrollo de un medio para analizar a profundidad el traslado de un texto de un medio a otro. Lo anterior permite entender no solo la configuración de su estructura, sino también la forma en que dichos textos funcionan como un producto mediático en interacción con audiencias que, a su vez, establecen sus propias formas de consumo. Este punto se retomará más adelante.

Prácticas de la industria

La industria del cómic empieza a gestarse a finales del siglo XIX, cuando las tiras narrativas llegaron a Estados Unidos y se integraron, como estrategia comercial, a manera de suplementos de periódicos como el *New York World* y el *New York Journal*. La evolución de la narrativa gráfica dentro de la prensa estadounidense dependió de la revolución provocada por William Randolph Hearst y Joseph Pulitzer, empresarios que vieron en el sensacionalismo de la imagen la clave para posicionar el medio entre las audiencias. Lo anterior, aunado a los avances tecnológicos y al aumento de la alfabetización, llevaron al medio hasta su época dorada.

¹²² Véase Vilches Fuentes (2014)

Como parte de este proceso, Pulitzer inició la impresión de periódicos a color, lo cual trascendió hacia el cómic dando como resultado reproducción de la primera historieta a color: *Hogan's Alley* (1895) de Richard Felton Outcault, de donde se desprende el personaje *The Yellow Kid*. Esta ilustración fue reconocida por mucho tiempo como el primer cómic de la historia, lo cual, como veremos más adelante, es un dato erróneo, sin embargo, lo que no puede negarse es que la historieta se convirtió en el primer fenómeno de masas, tanto para la prensa como para la industria del cómic, y que otorgó el nombre a una nueva forma de hacer periodismo basado en el sensacionalismo: la *prensa amarillista*.

El éxito de *Hogan's Alley* incrementó la demanda de historietas, lo cual fomentó una nueva dinámica en la industria, en la que los dibujantes dieron rienda suelta a su creatividad estableciendo las convenciones de lo que sería considerado hasta nuestros días como cómic, desde las viñetas, los bocadillos y las onomatopeyas, hasta las construcciones complejas del espacio narrativo de sus obras. Este punto se retomará en el siguiente apartado. En este orden de ideas, si bien las tiras o las páginas diarias se mantuvieron como parte del periódico, aun en las primeras décadas del siglo XX, en los años treinta, la popularidad de las ilustraciones permitió al medio tomar su propio rumbo, separado de la prensa, a través del *comic book*.

El primer *comic book* de la historia fue *The Funnies on Parade* (1933), creado por William Randolph Hearst e impreso por Eastern Color Printing. Si bien este no tuvo gran relevancia por sí mismo debido a los efectos de la Gran Depresión, la empresa *Procter & Gamble* se encargó de popularizarlo al distribuirlo como artículo de regalo en la venta de sus productos. La revista tenía una dimensión de 17 centímetros de largo por 26 de alto, y estaba constituida por pliegos de papel engrapados con imágenes en blanco y negro; este es el formato que se mantiene hasta nuestros días con variaciones en la calidad tanto del color como del papel.

La práctica de regalar cómics como artículos promocionales continuó por un tiempo, por lo que, al notar su aceptación entre el público, Max C. Gaines, empresario de la Eastern Color Printing, decidió empezar a distribuirlos en kioscos de revistas, lo que resultó ser un gran éxito en ventas y, a su vez, permitió a la imprenta conseguir los permisos para publicar colecciones de *comic books*. La primera de dichas colecciones fue lanzada en 1934 bajo el nombre de *Famous Funnies*, sin embargo, el formato se extendió y fue imitado por varias editoriales, suceso que marcaría el nacimiento de la industria del cómic, ya fuera de las páginas de la prensa.

La popularidad del cómic dio paso a su industrialización y a la creación de grandes estudios de guionistas y de dibujantes como *Action Comics* y *Detective Comics*, que dieron oportunidad a muchos de los ilustradores rechazados por los grandes medios impresos para desarrollar sus proyectos. De esta camada surgen autores destacados como Jerry Siegel y Joe Shuster, quienes transformaron la industria al volcar las temáticas comunes del humor, el costumbrismo y la aventura en un superhéroe que, poco a poco, se convirtió en un ícono de la cultura popular estadounidense: Superman.

La publicación de *Superman* (1938) marca el inicio de la Época Dorada del *cómic book*, durante la cual Siegel y Shuster desarrollan una mitología entera del personaje expandiendo su universo no sólo dentro del cómic, con personajes como Supergirl y Superperro, sino hacia otros medios como la radio, la televisión y el cine, con series y largometrajes de los que destaca la icónica personificación de Christopher Reeves. Un año después, Bob Kane y Bill Finger dieron vida a *Batman* (1939), un personaje basado en historias de revistas *pulp* como *The Phantom* (1936) o *El Zorro* (1919) de Johnston McCulley, que, aunque era más bien un detective multimillonario que un superhéroe, se posicionó junto a Superman en la preferencia del público.

El auge de los *cómic books* y de sus personajes incrementó la competencia dentro de la industria, lo cual también desató una serie de batallas y traiciones dentro del medio. Un caso muy sonado fue precisamente el de Finger y Kane, pues este último firmó contratos presentándose como el único creador de *Batman* y de otras ilustraciones, dejando de lado a muchos otros creadores con los que trabajó. No fue sino hasta 1974, con la muerte de Finger, que Kane reconoció la labor del dibujante, de manera que este nunca fue retribuido por el éxito tanto de la historieta como de la famosa serie producida en los años sesenta.

En el mismo tenor, con la popularización de *Superman*, *Batman* y otros personajes icónicos como *Flash* (1940) y *Wonder Woman* (1941), las editoriales ya no se limitaron a pelear por vender la mayor cantidad de cómics posible, sino que la lucha trascendió hacia la búsqueda de tener y de mantener al personaje más popular dentro de sus filas. Esta dinámica llevó a las empresas a reproducir personajes con características similares o idénticas a las de otros más populares, tal fue el caso de *Captain Marvel* (1967), creado por C. C. Beck y publicado por Fawcett con características parecidas a las de Superman, cuyo éxito en ventas superó al del superhéroe estrella de DC Comics, lo cual resultó en una demanda por parte de la editorial, la cual, finalmente, adquirió al personaje y a su franquicia.

La masificación y la popularidad de los personajes demostró un nuevo potencial del cómic, el de la divulgación y la promoción de ideologías. Así surge *Captain América* (1941), creado por Joe Simon y Jack Kirby con el objetivo de representar los valores de Estados Unidos y fortalecer su imagen democrática y liberal previo a la incursión de sus tropas en la Segunda Guerra Mundial. La estrategia nacionalista y patriótica fue replicada por otros historietistas en varios momentos en los que los conflictos bélicos acapararon la agenda pública, pero, posteriormente, el público exigió historias y personajes que respondieran más al clima de tensión postguerra en el que estaban inmersos, por lo que los creadores tuvieron que dar un giro a sus proyectos y dejar de lado a los superhéroes. Tras esta crisis, los únicos supervivientes fueron los personajes más populares: *Superman* (1938) y *Batman* (1939).

El formato clásico del cómic mantuvo su supremacía casi cincuenta años más, sin embargo, el medio estuvo asociado durante todo ese tiempo con el entretenimiento del público infantil pese a la crítica social plasmada en varias historietas de los primeros tiempos¹²³. En su búsqueda por rescatar el valor artístico del cómic y legitimarlo como una manifestación cultural destacada, los ilustradores desarrollaron la *novela gráfica*, un formato que tuvo como objetivo romper con las características que popularizaron el medio, principalmente con las historias de superhéroes que eran consideradas pueriles y desechables, para convertirlo en una forma de expresión más madura.

Si bien *El Eternauta* (1957), historieta argentina escrita por Germán Oesterheld y dibujada por Francisco Solano López, es considerada por varios autores como la primera novela gráfica de la historia, *Contrato con Dios* (1978) de Will Eisner, al ser la primera publicación de este tipo surgida tras la crisis de la postguerra en Estados Unidos, estableció las pautas creativas del formato. De manera que, con la aparición de historias más oscuras, el cómic deja atrás sus relatos simples para apostar por su incursión entre el gusto de un público más crítico. Además, el cuadernillo de pliegos engrapados se convierte en un libro empastado de mayor calidad, como un intento de vincularlo con la literatura, para certificar el valor del contenido y atraer la atención de audiencias más exigentes.

¹²³ Otro ejemplo del carácter crítico del medio, además de los dibujos de Honoré Daumier mencionados anteriormente, es la tira *A Harlot's Progress* (1732), en la que William Hogarth expone por primera vez una secuencia de grabados sin texto que narra la decadencia moral y física de una joven dedicada a la prostitución. Esta ilustración forma parte de las obras satíricas llamadas *Moral Modern Subjects*, cuya publicación cesó en 1750. Una muestra más son las viñetas *Sueño y mentira de Franco* (1937) de Pablo Picasso, con las que el pintor muestra el potencial propagandístico del medio.

Pese a la intención de los primeros creadores de novelas gráficas de abandonar a los personajes más populares del cómic, las historias complejas, reflexivas y críticas del nuevo formato llegaron a los relatos de superhéroes, por lo que los personajes y sus aventuras también tuvieron que transformarse para ser considerados parte de la vanguardia. Así, en 1982 surge *Marvel Graphic Novels*, con la publicación *The Death of Capitan Marvel* de Jim Starlin, y, un año más tarde, *DC Graphic Novels* con el lanzamiento de *Batman: El regreso del Caballero Oscuro* (1986) de Frank Miller, así como el de *Watchmen* (1986-1987) y de *The Killing Joke* (1988) de Alan Moore, con las que da inicio una nueva etapa en la evolución del cómic.

Uno de los resultados más destacados de esta nueva etapa del medio, además de las historias que se convirtieron posteriormente en obras de culto, y que afecta directamente el presente análisis, es la aparición de *Diamond Comic Distributors* (1982) que, aunque originalmente era una distribuidora minorista, se convirtió en una empresa global con diversos servicios para la promoción y la distribución de cómics y novelas gráficas en el mundo. Su gran alcance y la diversidad de sus servicios permite a la compañía medir el posicionamiento de los productos de la industria entre la preferencia del público y su impacto en la cultura pop. Los indicadores expuestos por esta empresa sirven de parámetro a la industria cinematográfica para encontrar los cómics con mayor potencial para ser llevados al cine. Este punto se abordará más adelante.

Modos de consumo

La lectura del cómic se trata de una actividad introspectiva que lleva al lector a sumergirse en las secuencias de viñetas dando seguimiento a las aventuras de los personajes, con los que llega a vincularse emotivamente a través de la empatía con su personalidad o con sus historias. Luego, la popularización de las historietas dio origen a grupos de lectores especializados en el formato y en las historias narradas por el cómic que buscaron compartir de alguna manera sus descubrimientos o sus inquietudes acerca de los textos con alguien que empatizara con sus aficiones. Así surge la *Convención Nacional de Cómics de San Diego* o *Comic-Con International: San Diego*, creada por Sheldon Dorf en 1970 para congregar a los amantes de los cómics y a sus creadores.

La *Comic-Con* inició como un proyecto pequeño que poco a poco fue adquiriendo popularidad entre los fanáticos de las historietas, pero también entre las industrias culturales, que identificaron el potencial mercadológico del evento y decidieron invertir en nuevas estrategias

comerciales para atraer al público y diversificar sus ganancias. Tiempo después, la Convención también integró a la industria del cine, debido a la popularidad de las adaptaciones de historietas a filmes. Este punto se abordará más adelante. Por ahora, basta decir que la *Comic-Con* de San Diego es un referente obligado para la identificación y la comprensión de los modos de consumo del cómic, debido al empoderamiento del *fandom* que deja de ser solo consumidor para exigir contenidos de su interés y gusto.

La llegada de la novela gráfica, que se da justo durante la etapa de crecimiento de la *Comic-Con*, tuvo como objetivo principal legitimar la narrativa gráfica como forma de expresión artística y como manifestación cultural, dejando de lado las historias de superhéroes para traer nuevos relatos, más serios y oscuros, para concretar la madurez del medio. Una de las estrategias más evidentes fue la transformación del formato, que pasó del clásico cuadernillo con pliegos de papel engrapados a una variante de libro con ilustraciones y elementos literarios que convergen en el mismo espacio para narrar historias más complejas. En palabras de José Manuel Trabado Cabado (2006), la novela gráfica:

[...] constituye un espacio en el que propiciar una dignificación del lenguaje del cómic alejándose de las peleas y aventuras extenuantes, reivindica una mirada hacia la vida y los espacios cotidianos, la aventura reside en el día a día y sus protagonistas son de ordinario perdedores. La novela gráfica será también un terreno adecuado para el dibujo de la soledad de unos personajes rodeados de gente. El dibujo será también un elemento especialmente relevante y se salvará de ser en ocasiones un elemento supeditado al desarrollo del guion narrativo o una mera ilustración de los diálogos (226-227).

Lo anterior implica que la madurez en el uso del lenguaje no sólo aplicó al texto escrito, sino también al mismo lenguaje del cómic que dejó de lado la relación meramente ilustrativa entre la palabra y la imagen para explotar la complejidad expresiva de la viñeta. Una forma de entender este proceso es la remediación, ya que la novela gráfica se constituyó hipermedialmente al hibridar las interfaces de la literatura y del cómic dando paso a una nueva forma de lectura, la cual requiere de la habilidad para leer textos literarios a la par de imágenes complejas que, en conjunto, dan sentido y significan al relato. Esto, a su vez, puede explicarse en términos de desautomatización, específicamente a través de la obstaculización formal del lenguaje del cómic,

puesto que la novela gráfica reconfigura los recursos narrativos del medio para incrementar el nivel de dificultad de la lectura. A continuación se profundiza en este punto.

Las convenciones que permiten al lector entrar en contacto con la narrativa gráfica son, cotidianamente, la lectura de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo de la página, la capacidad de dar sentido a la interacción entre imagen y texto, así como la habilidad para identificar y para significar los indicadores de emoción, de pensamiento y de acción de los personajes. No obstante, desde Winsor McCay en *Little Nemo in Slumberland* (1905-1927), varios autores jugaron con la estructura convencional del cómic para construir relatos más complejos con mayor exigencia perceptiva y reflexiva.

Específicamente en *Watchmen*, Alan Moore, Dave Gibbons y John Higgins desarrollan un relato complejo que explota las posibilidades de la estructura convencional del cómic para configurar viñetas con alta densidad semántica y construir una narrativa con relatos distintos que se significan mutuamente en una suerte de secuencialización intercalada. Además, los creadores van más allá de sus herramientas convencionales al integrar recursos narrativos de la literatura, como los epígrafes que cierran cada capítulo y algunos textos con formatos diversos que aparecen al final de cada número para dar pistas acerca de los acontecimientos narrados.

En este orden de ideas, otro de los objetivos del desarrollo de la novela gráfica era dejar de lado las historias de superhéroes, que se asociaban principalmente con el público infantil, para trabajar con personajes menos extrovertidos y con tendencia a la introspección. Esto dio como resultado la aparición de personajes más oscuros y profundos que dotaron a la narrativa gráfica de dilemas éticos, morales y existenciales, al tiempo que plantearon una visión crítica de su contexto. Algunos años después, pese a las restricciones impuestas para mantener el enfoque creativo del nuevo formato en el gusto de un público más crítico, surgen historias de superhéroes con personajes más oscuros e introspectivos para estar a la vanguardia.

Este proceso a través del cual los superhéroes se hicieron conscientes de su humanidad puede entenderse, en términos de desautomatización, desde el extrañamiento, ya que los personajes se enfrentaron a escenarios más complejos que despertaron sus inquietudes sobre la existencia, cosa que no ocurría en los cómics clásicos en los que los superhéroes carecían de un trasfondo con referencias “reales”. Los autores de *Watchmen* llevaron la tendencia un paso más lejos al contextualizar la ascensión y la decadencia del superhéroe como resultado de la coyuntura de dos grandes conflictos: la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría. Lo anterior

permitió la incursión de los relatos de superhéroes entre las expresiones artísticas reconocidas por su perspectiva crítica con respecto de su contexto.

En este sentido, el espacio de comunicación configurado para la lectura de la novela gráfica de Alan Moore apela, por un lado, al modo ficcionalizante de producción de sentido, debido a que propone un universo en el cual, a partir de la aparición de la historieta *Superman* (1938), los ciudadanos decidieron convertirse en superhéroes y luchar contra el crimen, modificando las condiciones sociopolíticas de Estados Unidos. No obstante, esto también invita a emplear un modo documentalizante debido a las referencias contextuales que rodean la vida de los superhéroes, tanto en los años cuarenta como en los ochenta, momento histórico en el que surge el cómic y en el que se desarrollan los acontecimientos narrados en la diégesis principal.

La obra fue editada originalmente como una serie de cómics limitada a 12 números publicados mensualmente entre 1986 y 1987, en ese mismo año es reeditada como novela gráfica por Graphitti Designs, con fragmentos del guion de Alan Moore y bocetos de Dave Gibbons. Está compuesta por 12 capítulos donde interactúan tres historias desarrolladas por personajes de la diégesis principal: “Bajo la máscara”, la autobiografía de Hollis Mason; “Los relatos del Navío Negro”, historieta escrita por personaje Max Shea y dibujada por Walt Feinberg, ambos ficticios, y la historia principal. Además, se insertan otros documentos que aportan datos sobre los personajes y sobre el contexto del relato central, así como títulos de capítulo y epígrafes donde se retoman fragmentos o se alude a textos de la cultura popular como canciones, poemas y partes de la Biblia.

Algunos autores afirman que la obra elevó el comic book de superhéroes a la altura de la literatura moderna a través de su simbolismo, de sus predicciones del futuro, de su caracterización adelantada a su tiempo, de su temática adulta y de su sofisticada trama ¹²⁴. En el libro *Watchmen. The Art of the Film* (2009), Peter Aperlo explica que:

[...] quizá la razón principal por la cual *Watchmen* ha sido tan aclamada por la crítica es por el meticuloso vínculo entre prosa y arte logrado por el escritor Alan Moore y por el artista Dave Gibbons. El trabajo artístico en aparentemente cada panel es tan ricamente detallado y multidimensional como la trama, los diálogos y los personajes. Este no es un

¹²⁴ C. Irvine, Alexander, Matthew K. Manning, Alan Cowsill, and Daniel. Wallace. *DC Comics: Crónica visual definitiva*. Londres: Dorling Kindersley, 2014.

libro que absorbas leyéndolo una o dos veces. Incluso después de varias revisiones, alguna pequeña imagen o símbolo — no importa si es el esbozo de una mancha de grafiti, una casi oculta pirámide o una sutilmente formada cara sonriente— saltará de la página para llenar la escena con un significado mucho más profundo” (24).

En contraste con las afirmaciones de Gubern y de Eco con respecto del lector adicto y su “hambre de redundancia”, el caso de la novela gráfica *Watchmen* confirma que los lectores asiduos buscan constantemente relatos que retan la automatización de sus procesos. Esto también explica cómo la dificultad y la exigencia perceptiva del texto generó un vínculo emocional intenso con el *fandom*, que utilizó su inteligencia colectiva informada, exigente y crítica para negociar el consumo de la versión fílmica veintitrés años después. Por otro lado, estas características afectan la lectura para la transposición de la novela gráfica, ya que quien transpone debe dar seguimiento a la ficción y a la vez encontrar los referentes en lo que lee, al tiempo que selecciona los elementos con mayor potencial para ser trasladados. En el siguiente apartado se revisan las características que rodean la producción de la versión fílmica dentro de la dinámica intermedial entre las industrias del cómic y del cine.

3.1.2. Cine: traslados del cómic al filme

Una revisión acerca de la historia del cine permite observar la manera en que se constituyó la industria en la generalidad, aunque, para los fines de este análisis, es pertinente enfocar la investigación en la dinámica que rodea las transposiciones de la narrativa gráfica al cine. Dadas las particularidades que se describirán a continuación, dichas producciones involucran la activación de un sistema multifactorial y multiplataforma que tiene como objetivo atraer públicos diversos al tiempo que satisface las exigencias del *fandom* constituido previamente con la aparición del texto fuente: el cómic. A continuación se profundiza en las características del sistema en cuestión.

Avances tecnológicos

En 1887, el dibujante Hermann Vogel crea *L'arroseur (El regador)*, una historieta que muestra la broma que un niño le juega a un jardinero quien, al regar el jardín, nota de pronto la interrupción del chorro debido a que el niño pisa la manguera. Cuando el jardinero decide revisar el orificio

por donde sale el agua, el pequeño levanta su pie provocando que el hombre se empape. La tira cómica fue retomada por Louis Lumière en 1895 para producir la cinta *El regador regado* (*L'arroseur arrosé*), de esta forma, la tira cómica se convirtió en la primera narración dibujada en ser llevada al cine, al tiempo que se posicionó como la primera película cómica de la historia.

La gran aceptación de este traslado, según autores como Roman Gubern, se debió principalmente a que la imagen en movimiento absorbió la discontinuidad del cómic, transformando la experiencia de lectura. Podría decirse entonces que la posibilidad del cine de traer al aquí y al ahora una realidad distinta, dio a los espectadores la oportunidad no solo de percibir otras experiencias sino de ver representadas las secuencias gráficas del cómic a través de elementos palpables. Este proceso sustenta el sentido del término *live action* que define la categoría de las historias que son trasladadas del cómic al cine, tomando en cuenta que el lenguaje cinematográfico “da vida” a la narración gráfica.

En la interacción entre cómic y cine, sería infructuoso intentar determinar cuál de los dos medios fue el primero en retomar los recursos narrativos del otro para actualizar su forma de expresión, ya que esta reflexión no tiene como finalidad establecer una relación de superioridad entre estos, sino exponer cómo su interacción fue parte esencial de la evolución de sus narrativas. En este contexto, aprovechando la simplicidad de la manufactura del dibujo, los artistas gráficos innovaron en el diseño de mundos fantásticos, extravagantes e imposibles de replicarse de manera audiovisual, adelantándose así a los avances de la cinematografía con cómics como *The Spirit* (1940) de Will Eisner, que precedió al neoexpresionismo expuesto en claroscuros y profundidad de campo en filmes como *Ciudadano Kane* (1941) de Orson Welles.

Por su parte, la cinematografía mostró los avances de su técnica con el desarrollo de los efectos especiales en filmes como *Viaje a la luna* (1902) de Georges Méliès, en la que hace su aparición la disolvencia narrativa que permite percibir cómo un objeto se transforma en otro; *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang en la que se utilizaron por primera vez maquetas a escala para representar ciudades futuristas; *King Kong* (1933) de Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, en la que se mostró el perfeccionamiento del *stop motion*; y *El mago de Oz* (1939) de Victor Fleming, en la que se introdujeron pinturas para representar escenarios fantásticos.

No obstante, la innovación se detuvo con las crisis de la Segunda Guerra Mundial, debido a la falta de presupuesto y a la exigencia de historias más acorde con la época. Después del conflicto bélico, las productoras dejaron de lado lo espectacular de los efectos especiales y

apostaron por historias principalmente románticas, *western* y musicales en los que se mostraron avances técnicos importantes pero más modestos como el perfeccionamiento de tomas exteriores. Posteriormente, en 1968, Stanley Kubrick lanza *2001: Odisea del espacio*, en la que se presenta una nueva técnica para representar la “no gravedad” del espacio con movimientos estratégicos de cámara. Años más tarde, *Tiburón* (1975) de Steven Spielberg, inaugura una nueva tendencia con el uso de animatrónicos; mientras que *Star Wars* (1977), de George Lucas, establece un nuevo precedente con la creación de escenarios extraterrestres, naves gigantescas y personajes inimaginables.

Poco tiempo después, reaparecen las historias de superhéroes con el lanzamiento de *Superman* (1978) de Richard Donner, que marcó el inicio de una nueva etapa en el cine basado en cómics debido a la gran popularidad que alcanzó el filme, gracias a la interpretación de Christopher Reeve y al manejo de innovadores efectos especiales a través de los cuales se simuló el vuelo del protagonista. De esta manera, el personaje de Reeve y las escenas en que puede observarse al superhéroe volando e interactuando con las personas a su alrededor se convirtieron en íconos de la cultura pop mundial.

Durante los años ochenta, hubo un auge en la caracterización de actores para representar personajes fantásticos, así como en el uso de animatrónicos y en la creación de títeres que daban vida a los mundos mágicos representados en pantalla. Entre los artistas más destacados encontramos a Rick Baker, encargado de caracterizar la transformación del hombre lobo en el filme *Un hombre lobo americano* (1981) de John Landis, y Jim Henson, creador de *Los Muppets* y de los títeres utilizados en *The Dark Crystal* (1982) y *Labyrinth* (1986). Además, en este mismo contexto surgen películas icónicas como *Star Wars: Episodio V – El imperio contraataca* (1980) de Irvin Kershner, *La historia sin fin* (1984) de Wolfgang Petersen, *Los Cazafantasmas* (1984) de Ivan Reitman, y *Gremlins* (1984) de Joe Dante cuyos efectos especiales y personajes pasaron también a formar parte de la cultura popular mundial.

Ya en los noventa, los efectos especiales dejaron la materialidad para trasladarse a lo digital, de esta manera los escenarios desarrollados por computadora empiezan a combinarse con espacios físicos reales para interactuar con los actores. Es posible observar el uso de esta técnica en la película *Parque Jurásico* (1993) de Steven Spielberg, en la cual la digitalización permite mostrar a los protagonistas caminando al lado de criaturas prehistóricas en una amalgama de pantallas verdes, fondos digitales y animatrónicos. Otro ejemplo destacado de este momento es la

cinta *Matrix* (1998), de Lana Wachowski y Lili Wachowski, que adquirió popularidad gracias a la propuesta del *time bullet* que muestra a detalle un movimiento en cámara lenta desde diversas perspectivas.

En la primera década de los años dos mil, los efectos especiales se enfocaron en recrear criaturas y personajes partiendo de los movimientos y de los gestos de actores reales, así como en la creación de mundos fantásticos totalmente digitales a través de estrategias que siguen perfeccionándose hasta nuestros días. En esa década surge una nueva ola de adaptaciones de cómics a cine con el lanzamiento de sagas como *Spiderman* (2002) y *Los cuatro fantásticos* (2005), o la versión de *Hellboy* (2004) de Guillermo del Toro, quien trasladó la obra de Mike Mignola con un toque de su estilo fantástico.

En todos los ejemplos mencionados es posible rastrear los efectos especiales que forman parte del repertorio cinematográfico y constatar tanto su evolución como su perfeccionamiento. En este contexto, con el acercamiento entre cómic y cine, los creativos dieron con nuevas formas para remediar las características de la narrativa gráfica. Por ejemplo, en la película *American Splendor* (2003), de Shari Springer Bermanen y Robert Pulcini, basada en la novela gráfica homónima autobiográfica escrita por Harvey Pekar y dibujada por Robert Crumb en 1976, donde se narra la historia de un trabajador común en su vida cotidiana; es posible observar las páginas del cómic, los globos de diálogo y los trazos, al tiempo que nos adentramos en las viñetas que se convierten en el cuadro de la pantalla.

No obstante, no todas las adaptaciones cinematográficas de cómics buscan la remediación, es decir, su objetivo no es reproducir los recursos de la narrativa gráfica con herramientas disponibles en el cine para remitir la experiencia del lector hacia el medio de origen, sino que tienen como objetivo contar las historias desde una nueva perspectiva tomando en cuenta los elementos narrativos con los que se cuenta en el relato fílmico, pero, también, la actualización del contexto de producción, ya que, como se ha mencionado anteriormente, este cambio afecta la manera en que los textos son leídos e interpretados.

El 2005 resultó ser un año particularmente fructífero para este tipo de traslados del cómic al cine. Con el lanzamiento de *Batman inicia* (2005), los realizadores de películas de superhéroes apostaron por un público adulto, retomando precisamente las historias que en su momento resultaron innovadoras en el mundo del cómic. En esta versión basada principalmente en *Batman: año uno* (1988) de Frank Miller, Bruce Wayne se muestra como un personaje inmaduro,

lleno de miedos y rencores, que recurre a la guía de Ra'as al Ghul, quien lo lleva a enfrentarse consigo mismo y desarrollar el equilibrio que lo ayudará a combatir sus sombras. Este es el nacimiento de Batman.

Casi a la par, la aparición de *Sin City* (2005) de Robert Rodríguez y Quentin Tarantino, con el apoyo del autor de la novela gráfica Frank Miller, dio un giro a las adaptaciones de cómics pues, por primera vez, se apostó por conservar la narrativa gráfica de la historieta, empleando recursos cinematográficos para conservar la esencia estilística, sin renunciar a la creación de una obra con identidad propia. Hacia el final del año, David Cronenberg sorprendió con *Una historia violenta* (2005), basada en la novela gráfica homónima escrita John Wagner y dibujada por Vincent Locke. La versión de Cronenberg logró varias nominaciones en diferentes certámenes y en diferentes categorías como guion, edición y actuaciones, sin embargo, gran parte de los premios obtenidos fueron por mejor director. La adaptación transforma las viñetas monocromáticas en una fotografía donde destacan los tonos sepia y los planos que se presentan como expansiones de las secuencias que componen las páginas de la historieta.

La digitalización se convierte, en este sentido, en una nueva forma de “dibujar” el cómic en el cine pues, si bien las limitaciones de la gran pantalla con respecto de la libertad creativa de la ilustración eran evidentes en los primeros años del medio, para este momento, los avances tecnológicos habían hecho posible la creación de mundos fantásticos a gran escala. Aun con lo anterior, en 2008 se estrena el filme *Batman: el caballero de la noche*, de Christopher Nolan, basada en la serie de cómics homónima creada también por Miller y publicada a la par de *Watchmen* (1987), en la cual se retoman algunas herramientas digitales para la construcción de personajes y ambientes, y para el perfeccionamiento de la imagen; pero predomina la recreación material de entornos y de artefactos.

Posteriormente, DC Comics apostó por la adaptación de *Watchmen* (2009) delegando la responsabilidad a Zack Snyder, quien ya contaba en su filmografía con películas como *El amanecer de los muertos* (2004) y *300* (2007), esta última basada también en una obra de Frank Miller y en la cual hace su aparición por primera vez el *time bullet* para semejar la estaticidad de la viñeta en acciones de mayor relevancia e intensidad, estrategia que ha sido reproducida en otras de sus películas. De esta manera, puede afirmarse que los recursos narrativos del cómic y del cine evolucionaron a la par, compartiendo y actualizando sus estrategias conforme surgieron nuevas formas de narrar historias a través de secuencias de imágenes.

No obstante, los avances tecnológicos otorgaron mayor libertad creativa a los cineastas que, en los primeros años del medio, se veían superados por los ilustradores que podían crear mundos fantásticos sin nada más que un lápiz y una hoja. Esto dio paso a una nueva dinámica en la que las industrias del cómic y del cine convergieron, no solamente para compartir recursos expresivos, sino también estrategias de mercado. Por lo tanto, en el siguiente apartado se describe la manera en que surge este vínculo comercial entre dichas industrias y cómo fue evolucionando hasta el lanzamiento de la versión fílmica de *Watchmen*.

Prácticas de la industria

Aunque el vínculo entre cómic y cine inicia con la primera adaptación en 1887, no es sino hasta 1929, cuando el cómic cambió las caricaturas por dibujos con un estilo más natural, que la interacción entre dichas industrias se consolida debido a que muchas productoras hollywoodenses compraron masivamente los derechos de las historietas para llevarlas a la pantalla en formato serial¹²⁵. En estas cintas de serie B, es decir, de bajo presupuesto, la adaptación de los textos fuente se vio limitada a los recursos con los que contaba el cine en ese tiempo, principalmente a la paleta monocromática que dejaba de lado los colores vivos de las ilustraciones.

Lo anterior no fue un obstáculo para la popularización de las películas, ya que, en el espectáculo de la imagen en movimiento, el mismo público obviaba las deficiencias técnicas. Al respecto, en *La mirada opulenta* (1987), Gubern afirma que la interacción entre cómics y cine ha sido la que más ha llamado la atención de los investigadores y la que más ha estimulado la colaboración entre medios contemporáneos de la industria cultural “en parte porque los films de dibujos animados ofrecían con gran evidencia un estatuto híbrido entre el cómic y el cine, como espacio de confluencia de sus técnicas respectivas. Sin olvidar que muchos realizadores pioneros del cine eran buenos dibujantes o procedían del dibujo profesional, como George Meliès, Bud Fisher, James Stuart Blackton o Émile Cohl” (246).

De manera que la técnica narrativa de la secuencialidad que comparten ambos medios facilitó el traslado de historias principalmente animadas, lo cual explica la ola de adaptaciones del cómic que continuó con algunos personajes creados por Walt Disney y con el *Gato Félix* de Pat

¹²⁵ En este sentido Gubern (2013) diferencia entre *series* y *seriales*, explicando que un *serial* incluye *secuelas* o *precuelas*, esto desde la perspectiva cinematográfica.

Sullivan, que fueron llevados de los medios impresos a los audiovisuales, como la televisión y el cine, al tiempo que continuaron distribuyéndose de manera gráfica como publicidad para promover las otras versiones de sus historias. Lo anterior, aunado a la posibilidad de narrar historias a través de imágenes a color, incrementó la popularidad de los audiovisuales ilustrados, lo que trajo consigo la lucha de los ilustradores por mantenerse en la preferencia del público con la implementación de nuevas técnicas de dibujo, más complejo y surrealista, mostrando así las limitaciones del cine. Luego, con la llegada de la Segunda Guerra Mundial, la industria del cómic entró en crisis y la innovación creativa se detuvo.

Durante este periodo, la industria cinematográfica también dio preferencia a historias que exaltaban el nacionalismo estadounidense, dejando de lado los relatos de los cómics que, aunque sirvieron también como propaganda bélica, se mantuvieron en las historietas durante el conflicto y no llegaron a las salas de cine. Después de la guerra, las casas productoras se enfocaron en el desarrollo de películas con otro tipo de temáticas como el romance, el *western*, el suspenso y los musicales, dando preferencia a la adaptación de textos literarios sobre los relatos provenientes del cómic.

No obstante, la interacción entre las historietas y el cine, que inició a principios de siglo y continúa hasta nuestros días, se dio de otras maneras como la retroalimentación estética mutua y el funcionamiento de ambos medios como industrias culturales de masas. Además, la producción de adaptaciones de cómics continuó con todo y las dificultades propias del cambio de medio como el otorgamiento de movilidad y de voz a personajes originalmente inmóviles y silentes, y la búsqueda de actores físicamente parecidos a los personajes ilustrados. No obstante, este tipo de proyectos dio un exitoso giro hasta finales de los años setenta, con el lanzamiento de *Superman* (1978) de Richard Donner.

Esta una nueva tendencia de las adaptaciones por revivir a personajes clásicos de las historietas o *revival*, en palabras de Gubern, fue una estrategia implementada por las industrias del cine y del cómic para mitigar los efectos de la crisis postguerra, dados la dificultad y el riesgo de innovar permanentemente en una industria de alta producción y la garantía de éxito que supuso retomar productos o personajes popularmente aceptados. Sobre el éxito de este tipo de proyectos, el autor afirma que se debe tomar en cuenta que

[...] lo antiguo recuperado no sea demasiado próximo (pues entonces será percibido como ‘pasado de moda’), sino lo suficientemente alejado para gratificar la nostalgia del público adulto. El aforismo que pretende que ‘cualquier tiempo pasado fue mejor’ aparece como especialmente verdadero en épocas de crisis social, pues evoca por lo general la época áurea de una pasada plenitud física, o de ensoñación romántica juvenil, o de la ‘irresponsabilidad personal’ de la adolescencia (252).

Lo anterior implica que la potencialización mutua de cómics y cine echa mano de la popularidad de los personajes de historietas para garantizar las ventas tanto de los relatos impresos como de las películas, al tiempo que apela a la apreciación del público infantil, que se vincula más fácilmente con lo popular, y a la nostalgia del público adulto que creció con dichas historias y que busca revivir experiencias pasadas en su lectura actual. Esto se relaciona tanto con la relevancia cultural de los productos como con el vínculo afectivo que generan los textos y sus personajes con las audiencias. Al respecto, Gubern afirma lo siguiente:

De este modo [las adaptaciones de cómics] se configuran como películas ‘para todos los públicos’, destinadas a la misma unidad familiar que es la célula receptora del espectáculo televisivo, pero con una escenografía y unos efectos especiales macroscópicos, que no puede ofrecer con igual aparatosidad la pequeña pantalla del televisor. De hecho, las verdaderas estrellas de estos films son su espectacularidad (escenografía y efectos especiales) y el personaje mítico resucitado de las viñetas” (252).

Lo anterior se evidencia con cintas como *Flash Gordon* (1980) de Mike Hodges, *Popeye* (1980) de Robert Altman y *Conan, el bárbaro* (1981) de John Milius que, pese a formar parte de la tendencia del *revival* y a reclutar personalidades destacadas como Max Von Sydow, Robin Williams, Shelley Duvall, Arnold Schwarzenegger y James Earl Jones, no resultaron tan prolíficos como se esperaba. Esto debido, según Gubern, a que las “leyes” del *star-system* tradicional no rigen estos proyectos en el que el protagonismo se lo llevan la “macroespectacularidad” y la publicidad del lanzamiento de la cinta.

De manera que el verdadero éxito de esta estrategia llegó a finales de la década con el lanzamiento de *Batman* (1989) de Tim Burton, quien retomó algunas características de las historias clásicas del hombre murciélago y las convirtió en una suerte de cine *noir* que logró atrapar la atención y la preferencia del público pese a las dudas que se tenían acerca de la participación de Michael Keaton como protagonista. La cinta de Burton marcó el inicio de una nueva etapa en las adaptaciones de cómics de superhéroes al cine en la cual Marvel intentó hacer sus propios traslados que, sin embargo, no lograron alcanzar el éxito de DC.

Esto cambió con el lanzamiento de *The Crow* (1994), de David J. Schow y John Shirley, basada en la novela gráfica homónima de James O'Barr publicada en 1989, a partir de la cual se dejan de lado nuevamente los superhéroes y se retoman otro tipo de historias. En este caso, el cómic es considerado un éxito *underground* que adquirió popularidad al ser llevado a la pantalla grande, lo cual dio como resultado que el personaje principal, Eric Draven, retratado como un antihéroe joven que resucita para vengar la violenta muerte de su novia a manos de un grupo de delincuentes, se convirtió en un ícono de la cultura popular que se mantiene en el gusto del público y en el imaginario colectivo hasta nuestros días, no solo gracias a la imagen del protagonista y al *soundtrack*, sino también a los mitos que surgieron tras la muerte de Brandon Lee, el protagonista e hijo de Bruce Lee, durante el rodaje.

Dicho éxito invitó a las productoras a invertir en otros tipos de historias, entonces, en 1997, llega *Men in Black* de Barry Sonnenfeld, basada en la historieta escrita por Lowell Cunningham y dibujada por Sandy Carruthers en 1990. Aunque en ambos textos se narra la historia de dos agentes secretos que forman parte de una organización que mantiene ocultos algunos secretos del mundo, mientras el cómic narra su lado oscuro, la cinta convierte las problemáticas en momentos chuscos. Por ejemplo, en la historieta se cuenta cómo el aislamiento en el que mantienen a los agentes y su convivencia con extraterrestres, demonios y mutantes les genera problemas psicológicos; aspecto que no se aborda en la película. Otra diferencia determinante la encontramos en los métodos que utilizan dichos agentes para encubrir los secretos de la humanidad, pues mientras en la cinta echan mano del *neuralizador*¹²⁶, en la historieta intimidan y matan a quien amenace la privacidad de la orden.

¹²⁶ El neuralizador es un dispositivo luminoso que los Hombres de Negro utilizan para borrar la memoria de los testigos de eventos extranormales.

En 2001, llega la adaptación cinematográfica del cómic *Ghost World* (1993-1997), escrita por Daniel Clowes, realizada por Terry Zwigoff. La historieta narra la historia de dos amigas que recorren la ciudad criticando la cultura popular y a la gente que las rodea, las ilustraciones en tonos azules acompañan las caminatas de las protagonistas haciendo referencia al desencanto y a la tristeza que les genera el entorno. No obstante, la adaptación deja de lado este detalle al trasladar la historia a un ambiente con actores y entornos “reales”, lo cual, según los fanáticos, restó la intensidad del texto fuente dando como resultado una comedia juvenil con tintes de comedia negra.

El caso anterior revela que el éxito de los cómics no necesariamente garantiza el éxito de sus adaptaciones y que el *fandom* es un elemento de gran relevancia que debe tomarse en cuenta al trasladar un cómic hacia la industria cinematográfica. En este sentido, las estadísticas expuestas por *Diamond Comic Distributors* siguen siendo los parámetros a partir de los cuales la industria selecciona las historietas con mayor potencial comercial para ser trasladadas al cine, es decir, las más populares. Además, para medir el ánimo o el rechazo del *fandom* utiliza las convenciones que ya se organizan en varias partes del mundo, siendo la principal la *Comic-Con* de San Diego, California en Estados Unidos.

Con base en dichas mediciones, las historias de superhéroes volvieron a convertirse en tendencia gracias a *Marvel Comics* y a *20th Century Fox*, ya que lanzaron cintas como *X-men* (2000) de Bryan Singer, *Spiderman* (2002) de Sam Raimi, *Hulk* (2003) de Ang Lee y *Los Cuatro Fantásticos* (2004) de John Ottman que continuaron la línea de historias con tintes juveniles y personajes más afines con las películas de acción. Aunque la cinta *Catwoman* (2004) de Pitof formó parte de este momento, el personaje no estaba relacionado con las características planteadas en las historias de *DC Comics*. Por lo tanto, la incursión oficial de la editorial se dio con el lanzamiento de *Batman Begins* (2005) de Christopher Nolan que, junto con *Sin City* (2005) de Frank Miller, Quentin Tarantino y Robert Rodríguez, marcó la pauta para transformar las historias de superhéroes que ahora se mostraban como seres complejos, profundos y oscuros. La tendencia continuó con *Batman: el caballero de la noche* (2008), la secuela de Nolan, y *Watchmen* (2009) de Zack Snyder, cuya experiencia para llevar historias de la narrativa gráfica secuencial a la pantalla grande ya había sido evidenciada en la cinta *300* (2006).

Modos de consumo

Como se mencionó anteriormente, la interacción entre la industria del cómic y la del cine ha establecido una dinámica en la que las adaptaciones de sus textos son promocionadas desde diferentes plataformas, lo cual abre paso al consumo de otros textos relacionados con el texto fuente y con su versión fílmica como las ediciones de lujo, los cortes del director, muñecos de acción, artículos coleccionables, *soundtracks*, disfraces, juegos de mesa, videojuegos, entre otros, que, por un lado, abarcan un público objetivo más amplio y, por otro, afianzan el vínculo con el *fandom*, el cual se encargará de evaluar el éxito del traslado.

Para identificar las expectativas y las necesidades del *fandom*, las industrias culturales del cómic y el cine echan mano de la *Comic-Con*, la cual sirve como termómetro para calcular las respuestas de la audiencia. Si bien, en la actualidad, la Convención de San Diego sirve como una plataforma de lanzamiento y, a la vez, como *focus group* masivo, en sus inicios, logró empoderar a los fanáticos para convertirlos en consumidores activos que ya no solo adquirían historietas, sino que exigían contenidos a modo. Esto se hizo evidente en 1989, cuando miles de ellos enviaron cartas de protesta a las oficinas de Warner Bros. para exigir el cambio del reparto en *Batman* (1989) de Tim Burton, especialmente, la sustitución de Michael Keaton.

Parece ser, entonces, que, previendo situaciones como la anterior, el equipo de Zack Snyder se haya dado a la tarea de monitorear las reacciones de la audiencia con respecto de la adaptación de *Watchmen*, ya que, para su llegada al cine, la cinta ya se había editado en dos versiones distintas: la primera para ser proyectada en las salas y la segunda, con corte último del director, para ser lanzada en un boxset para coleccionistas. Esta estrategia, por un lado, apeló a un consumo de “prueba” en sala para todo público con la intención de generar inquietud con respecto del contenido “omitido” y, por otro, atraer la atención de los fanáticos con el lanzamiento de la edición especial.

En cuestión del manejo del contenido, las directrices que Zack Snyder compartió con el equipo de producción fueron claras desde el inicio del proyecto, ya que, según el productor Herb Gains, el director promovió “la importancia de ser leal a la novela y tenerla presente como un modelo, como una biblia, y como un punto de referencia” (Aperlo 2009, 26). De manera que, tanto a nivel medial como a nivel textual, la versión fílmica, en sus dos ediciones, tiene como objetivo dar seguimiento puntual a la novela gráfica para fortalecer los vínculos afectivos con sus fanáticos. En este caso, el modo documentalizante de producción de sentido adquiere mayor

relevancia, solo que, en este caso, el espectador busca las referencias de un texto preexistente en vez de aquellas relacionadas con el contexto, dada la diferencia de años entre los acontecimientos mostrados y los que rodean el contexto de lectura. Además, dada la configuración del filme, se apela al modo espectacularizante a través de referencias hacia la cultura popular con la inserción de canciones, así como la representación de personajes históricos, artistas, estrellas de rock, entre otros.

En términos de desautomatización, el ocultamiento del soporte es un arma de dos filos en el cine, principalmente en este tipo de cintas, ya que, por un lado, favorece un tipo de lectura más inmersiva que no requiere que el lector interactúe con el soporte para continuar, lo cual facilita la diegetización. Pero, por otro, la velocidad predeterminada de reproducción no permite identificar en una sola visualización todos los elementos “ocultos” o codificados que dan sentido al relato y que afectan su interpretación final. Estas características afectan principalmente la experiencia de un lector en modo documentalizante, como el que surge del *fandom*, en este caso de la novela gráfica, para dar seguimiento a lo que puede o no encontrar del texto fuente en la cinta.

Edición para salas de cine

La cinta proyectada en sala tiene una duración de 162 minutos, mayor al promedio de cualquier película de superhéroes de la época, y el estilo de su relato oscila entre el cine *noir* de los años 50 y las películas de acción de la segunda mitad del siglo XX. Para dotar a la historia de mayor dinamismo, Snyder echa mano de las tecnologías más avanzadas de la época para recrear y cinematizar algunas viñetas del cómic, a través de técnicas como el *slow motion* y el *fast motion* que se habían popularizado gracias a que el mismo director las utilizó en su proyecto precedente: *300* (2006).

El relato está constituido por recursos narrativos convencionales del lenguaje cinematográfico como la construcción de la perspectiva desde el punto de vista de un solo personaje, la narración lineal y el uso de *flashbacks* para mostrar acontecimientos pasados; de manera que favorece un modo ficcionalizante de producción de sentido. A la vez, la construcción detallada de la fotografía con apego hacia las viñetas de la novela gráfica invita a activar un modo documentalizante para encontrar las similitudes entre unas imágenes y otras. Además, la inclusión de música y la referencia hacia otros textos audiovisuales icónicos de la cultura popular

activa un modo espectacularizante. Dichas estrategias marcan la pauta para la comparación del resto de la cinta con el texto precedente.

Edición con corte del director

La versión con corte último del director dura 210 minutos y el estilo de su relato es más complejo que el de la edición para cines. La cinta es una de las más largas con respecto de otras con temática similar debido a la inserción de fragmentos animados de “Los relatos del Navío Negro”, historia que se narra a la par de la diégesis principal en la novela gráfica; de algunas escenas que habían sido cortadas para la versión de sala, así como de tomas y movimientos de cámara que complementan la recreación de los escenarios del cómic. Además, en el boxset para coleccionistas se incluye, como contenido adicional, un programa ficticio llamado “The Culpeper Minute” en el cual se entrevista a Hollis Mason acerca de su trayectoria como superhéroe.

El formato casero permite al espectador controlar la visualización de la película, aunque no obstaculiza el formato del cine puesto que se mantiene en la audiovisibilidad y se construye en la inmediatez. Es decir, si no se modifica la reproducción del filme, el relato seguirá apareciendo frente al espectador en la misma secuencia y al mismo ritmo, entonces, lo leerá siguiendo las mismas pautas que durante la proyección en sala. Además, las posibilidades de manipulación del texto ya forman parte de las convenciones de reproducción del cine en su formato casero, entonces, la versión con corte último del director no desautomatiza dichas convenciones ni su expectación, pero las utiliza para complementar la experiencia.

La narración de dos relatos intercalados complejiza la expectación de la película y desautomatiza la lectura puesto que, en el montaje, al colocar una secuencia animada tras otra en *live action*, las muestra como dos historias interrelacionadas que adquieren un significado en conjunto. Asimismo, aunque el material adicional no puede visualizarse a la par de la película y no es posible utilizarlo para revelar detalles del relato durante la expectación, este complementa la experiencia del espectador que usualmente adquiere el formato casero de las cintas para ver contenido extra como tomas detrás de cámaras, comentarios del director, entrevistas con los actores, entre otros.

La inmediatez en la versión para salas de cine permite al espectador adentrarse en la historia sin la necesidad de entrar en contacto con el soporte del texto y, aunque la velocidad predeterminada para la proyección exige una lectura automática y menos contemplativa que la

que permite la novela gráfica, elementos como la música y la composición de la imagen remiten a los fanáticos hacia el texto precedente. Lo anterior invita al lector a leer nuevamente los textos y a compararlos para identificar sus similitudes y sus diferencias, intención que es aprovechada por la industria con el lanzamiento del boxset, en el cual se incluyen la versión animada de “Los relatos del Navío Negro”, como relato intercalado con la diégesis principal, y un programa ficticio llamado “The Culpeper Minute” en el que Hollis Mason es entrevistado acerca de su trayectoria.

En este sentido, se observa que, por un lado, la automaticidad en la lectura del corte del director y la necesidad de leer el documental biográfico como un producto independiente, es decir, no como parte de la diégesis principal, dificultan la apreciación completa del texto en una sola exhibición. Pero, por otro, el lanzamiento del boxset despierta y explota el deseo del *fandom* por encontrar las referencias que fueron omitidas en ese primer vistazo de la versión cinematográfica. Por lo tanto, puede decirse que la desautomatización sí existe dentro de la película, tanto en su versión para salas como en el corte último del director, aunque la complejidad de la narrativa audiovisual, especialmente la cinematográfica, se configura de una manera distinta a la de la novela gráfica.

3.2. Nivel textual

Para entender la complejidad de los textos involucrados en el proceso transpositivo que se analizará, es necesario identificar los elementos que complejizan su lectura y que los hacen destacar de otros textos similares. A continuación, se revisan los componentes tanto de la novela gráfica como de la película, en sus dos versiones, a nivel textual y a nivel discursivo, con la intención de mostrar un panorama más amplio sobre los motivos que llevaron a la autora de la presente tesis a seleccionar la transposición de la novela gráfica *Watchmen* (1987) a su versión fílmica como objeto de estudio.

3.2.1. Novela gráfica

La novela gráfica *Watchmen* ofrece una forma de lectura desautomatizada, debido a que los autores aprovechan las convenciones narrativas del cómic y las hacen interactuar de maneras poco comunes para su tiempo, invitando al lector a fijar su atención al tiempo que inicia un proceso reflexivo. En términos generales, dentro del cómic convergen la diégesis principal,

compuesta por diferentes puntos de vista, y el metarrelato “Los relatos del Navío Negro”, el cual se intercala con secuencias de la diégesis principal a manera de reflexión sobre los acontecimientos narrados. Es posible identificar la interacción entre historias a través de *enlaces por complementariedad*, cuando se superpone la locución, entrecomillada o enmarcada, de un personaje que comienza su diálogo en la secuencia precedente, en la primera imagen de la secuencia subsecuente, cuyo origen se encuentra en un relato distinto; y de *enlaces por semejanza*, cuando dos viñetas exponen una composición similar. En algunas ocasiones, ambos recursos se utilizan de manera complementaria para construir una misma transición.

Otro elemento que aumenta la complejidad de la lectura del cómic es el estilo de los globos de diálogo y el de las cajas de texto, ya que este cambia según el personaje al que se está haciendo referencia, por ejemplo, la narración del diario de Rorschach se distingue de los diálogos del personaje porque aparece como una caja de texto de color amarillo, con forma y bordes irregulares, en la parte superior de las viñetas. Otro ejemplo de dicha estrategia son los monólogos provenientes del protagonista de “Los relatos del Navío Negro”, los cuales aparecen en forma de pergaminos desplegados arriba de las ilustraciones.

Un ejemplo más son los textos que aparecen al final de cada capítulo, cuyos formatos difieren del cómic y aportan información relevante para la interpretación del relato. Dado su origen ficcional y sus características narrativas, la historieta “Los relatos...” es considerada un *intertexto apócrifo*, mientras que el resto de los textos, con características narrativas distintas a las del cómic, son contemplados como *referencias intermediales apócrifas*. Por ejemplo, los fragmentos de la novela “Bajo la máscara”, escrita por Hollis Mason, ofrecen datos sobre los antecesores de los *Crimebusters*: los Minutemen, cuyo ascenso y declive dan como resultado la aparición del nuevo grupo de superhéroes. Además, algunos otros datos relacionados con dicha línea temporal aparecen a manera de *flashbacks* dentro del cómic, lo cual invita a repetir de vez en cuando la lectura de algunos pasajes para no perder detalle.

También es posible rastrear referencias hacia textos externos, como canciones y libros populares, a través de fragmentos integrados como citas sutiles en los títulos de los capítulos, en algunos globos que indican sonido proveniente de algún dispositivo o en los epígrafes que cierran cada capítulo, los cuales son colocados en un recuadro negro y acompañados de un ícono que hace referencia al “Reloj del apocalipsis”, cuyas manecillas avanzan a la par de la historia para mostrar la cercanía de la humanidad con respecto de la medianoche, es decir, del fin de los

tiempos. Dicha representación también aparece, con un tamaño mayor, en la página final de cada capítulo, en la cual se observa la parte superior del reloj debajo de la página con fondo negro, con un rastro de sangre que desciende al tiempo que las manecillas avanzan en cada fragmento de la historia. Estos elementos son considerados *referencias intermediales*.

Tomando en cuenta lo anterior, la novela gráfica, por un lado, utiliza el formato clásico del cómic, es decir, la parrilla de tres por tres viñetas; y, por otro, modifica sus convenciones al insertar otros textos con formatos diversos. Es decir, los títulos de capítulo, los diálogos, las imágenes y los epígrafes que hacen referencia a textos de la cultura popular aparecen como elementos del lenguaje del cómic y no transgreden la parrilla de viñetas preestablecida. Mientras que los fragmentos de libros, historietas, revistas y demás documentos se insertan al final de cada capítulo sin modificar su construcción editorial.

En *Watchmen* (1987) se narra la historia de un grupo de superhéroes retirados: Rorschach (Walter Kovacs), Nite Owl (Dan Dreiberg), Ozymandias (Adrian Veidt), Dr. Manhattan (Jon Osterman) y Silk Spectre (Laurie Juspechzyk), que se enfrentan al asesinato de The Comedian (Edward Blake), uno de sus miembros fundadores, a manos de un criminal misterioso. Las investigaciones acerca de la identidad del asesino llevarán a estos personajes a descubrir verdades insospechadas sobre el crimen, sobre ellos mismos y sobre la naturaleza humana. A continuación, en el apartado de *relato*, se describe lo que se cuenta en cada capítulo, mientras que en el de *discurso* se exponen los elementos desautomatizantes de cada segmento para establecer un punto de referencia con miras hacia su contraste con los guiones y con la versión fílmica.

Relato

Capítulo I: “A medianoche, todos los agentes...”

Después del asesinato, tras las primeras pesquisas de la policía, Rorschach (Walter Kovacs) se cuela ilegalmente en el departamento para darse cuenta de que la víctima es Edward Blake, antiguo miembro de los Minutemen y de los *Crimebusters*. Después de un breve recorrido exploratorio, acude a cada uno de sus excompañeros para advertirlos sobre la posibilidad de que el asesino busque a los “enmascarados” retirados para deshacerse de ellos. Ante su rechazo a colaborar con él, Rorschach comienza su propia investigación interrogando a sospechosos para después reflexionar sobre el misterioso crimen.

En escenas distintas vemos a Dan Dreiberg platicando con Hollis Mason acerca de sus hazañas como el primer Nite Owl, después vuelve a su casa para encontrarse con la visita sorpresiva de Rorschach que los esperaba para invitarlo a la investigación. Luego de las visitas de Kovacs a sus compañeros, Dan y Laurie se reúnen para cenar y compartir algunos recuerdos de sus años en activo, al tiempo que reflexionan sobre los oscuros momentos que atraviesan como personas y como ciudadanos del mundo, en el contexto incierto de una guerra que amenaza por estallar y de un enemigo desconocido que los acecha. Al final del capítulo se incluyen unos fragmentos del libro “Bajo la máscara” de Hollis Mason, en los cuales el autor narra cómo surgió su interés por escribir un libro acerca de sus experiencias en la lucha contra el crimen y, también, cómo su gusto por la lectura de cómics y *pulps*, además de la publicación de *Superman* (1938), lo alentaron para empezar su carrera como héroe enmascarado.

Capítulo II. “Amigos ausentes”

Adrian, Manhattan, Dan y Rorschach acuden al funeral de Edward Blake en Nueva York, mientras Laurie visita a su madre en un hogar de retiro en California. Todos rememoran algunos momentos al lado de The Comedian: Sally, la primera Silk Spectre¹²⁷, recuerda el día en que intentó violarla, Adrian se remite a cuando Blake sabotó la creación de los *Crimebusters*, Manhattan al festejo de la victoria del ejército estadounidense en Vietnam y Dan a un enfrentamiento entre ellos dos y un grupo de manifestantes. Cada *flashback* muestra el carácter explosivo y cínico de Blake. Al evento también asiste Moloch, lo que genera sospecha en Rorschach, quien decide seguirlo y cuestionarlo solo para descubrir que The Comedian visitó al villano días antes de su muerte con el objetivo de confesarle la existencia de una isla en la que sucede algo que trasciende sus propios límites, pero que nunca llega a describir en su totalidad. La revelación hace reflexionar a Rorschach sobre la vida, la muerte y la existencia.

Al final del capítulo se incluyen los capítulos III y IV de “Bajo la máscara” en los cuales Hollis Mason describe el proceso a través del cual creó el personaje de Nite Owl, el diseño del traje y la elección del nombre, pero también cómo llamó la atención con sus primeras apariciones en público. Menciona a cada uno de los integrantes de los Minutemen: Silhouette, Comedian, Hooded Justice, Captain Metropolis, Silk Spectre, Dollar Bill y Mothman, así como algunas de

¹²⁷ Ella junto al primer Nite Owl, The Comedian, Hooded Justice, Dollar Bill, Mothman, Capitán Metrópolis y Silhouette conformaban al grupo de los Minutemen, los primeros superhéroes.

sus hazañas en la lucha contra el crimen, para concluir el apartado narrando el descenso del grupo y describiendo el final de cada uno de ellos.

Capítulo III. “El juez de toda la Tierra”

En este capítulo aparecen por primera vez los Bernies, el vendedor de periódicos y el chico que lee “Los relatos del Navío Negro” al lado del kiosco. Mientras el hombre debate consigo sobre la incertidumbre y los posibles efectos de la guerra, el chico se encuentra absorto entre las páginas del cómic, que narran la historia de un hombre cuyo barco naufraga luego del ataque de un carguero y su experiencia al ver morir a sus compañeros de tripulación para luego llegar a una isla desierta. En otra escena, Laurie abandona a Manhattan, después de increparlo sobre su incapacidad para conectar con ella emocional y físicamente, y acude a Dan en busca de compañía. Ambos amigos deciden salir a caminar y, durante el paseo, se encuentran con un grupo de delincuentes que intentan robarlos, aunque, recordando viejos tiempos, Laurie y Dan los golpean hasta dejarlos inconscientes.

Mientras tanto, Manhattan se prepara y acude a una entrevista en la que es cuestionado acerca de su responsabilidad en el desarrollo de cáncer en tres personas cercanas a él, lo cual le altera de tal forma que termina por teletransportar a toda la producción y al público del programa fuera del set. Luego del incidente, el superhombre se dirige a su casa solo para darse cuenta de que está siendo señalizada como área en cuarentena, ante lo cual decide abandonar el planeta. Poco tiempo después, Laurie llega a la misma casa en busca de sus cosas y es increpada por el encargado de Seguridad Nacional acerca de su responsabilidad en el exilio de Manhattan.

Pronto, el incidente con el superhombre empieza a difundirse en televisión y revistas, desatando el temor de autoridades y de ciudadanos que veían en él la única protección ante un ataque de la Unión Soviética. El acontecimiento incrementa las sospechas de Rorschach acerca de un plan que pretende deshacerse de los enmascarados. Mientras tanto, el presidente Nixon y su gabinete se reúnen para atender la crisis. La referencia del final es el capítulo V de “Bajo la máscara”, en el cual Hollis Mason narra las causas de la desintegración de los Minutemen y la aparición paulatina de los *Crimebusters*. Además, describe brevemente los orígenes del Dr. Manhattan, de Ozymandias y la entrega de su legado al nuevo Nite Owl: Dan Dreiberg.

Capítulo IV. “Relojero”

Este capítulo está dedicado a Manhattan quien, mientras recorre Marte, piensa en lo que ha sido su vida desde que conoció a Janey Slater, su primera esposa. En un recuento de los acontecimientos más destacados de su existencia se deja ver la manera en que percibe el tiempo pues, desde su perspectiva, no existe un pasado, un presente y un futuro, sino que todo sucede de manera simultánea. Narra cómo pasó de ser relojero a físico nuclear hasta llegar a Gila Flats, una base de prueba donde conoce a Janey y a Wally Weaver, un amigo y colega que muere tiempo después del mismo cáncer que aqueja a otros colaboradores de Manhattan. Repasa su primer matrimonio, su transformación, su relación con Laurie, su incursión como superhéroe y después como arma del gobierno estadounidense hasta que llega a su presente, exiliado en Marte. Al final del capítulo aparece otra referencia intermedial apócrifa, el artículo académico llamado *Dr. Manhattan: súper-poderes y los superpoderes*, escrito por el profesor Milton Glass, en el cual se detallan los orígenes de Manhattan y las repercusiones socioculturales y políticas de su aparición.

Capítulo V. “Horrorosa simetría”

En este capítulo Rorschach continúa su investigación sobre el origen de la lista de enfermos de cáncer relacionados con Manhattan, cuestiona a Moloch acerca del tema sin obtener resultados, hace conjeturas sobre los posibles autores y reflexiona unos días sobre el asunto. Luego es capturado por la policía y obligado a revelar su verdadera identidad: Walter Kovacs, antes de ser encarcelado. La paranoia incrementa a la par de la tensión por la guerra, los enfrentamientos entre Rusia y Afganistán ocupan los titulares de los periódicos ante una posible invasión de Pakistán, y la amenaza de una Tercera Guerra Mundial aumenta la incertidumbre de los ciudadanos. Laurie se muda con Dan luego de la huida de Manhattan a Marte. Veidt sufre un atentado en las instalaciones de su empresa.

En “Los relatos...”, el protagonista narra cómo construye una balsa con los cadáveres de sus compañeros de tripulación para volver a casa y cómo, durante su viaje, se enfrenta a las inclemencias del tiempo y a los riesgos del mar. La referencia intermedial apócrifa que cierra el capítulo es un fragmento de “El tesoro de los cómics de la Isla del Tesoro”, donde se describe el proceso creativo del cómic “Los relatos del Navío Negro”, se exponen los problemas durante la producción del proyecto, los enfrentamientos entre los artistas y también se explica el origen de la historia. Al final se afirma que Max Shea, el escritor, desapareció misteriosamente.

Capítulo VI. “El abismo también mira”

En este capítulo el Dr. Malcolm Long examina a Walter Kovacs dentro del reclusorio a través de la prueba de Rorschach, la cual diagnostica al paciente evaluando su percepción y su proyección. En el proceso, en el cual también vemos los enfrentamientos de Kovacs contra sus hostigadores en la cárcel, el enmascarado recuerda momentos de su infancia y de su pasado próximo que lo perturbaron y que cambiaron su actitud ante la vida, además, narra al doctor su pasado como Crimebuster y la manera en que tomó venganza contra un violador pedófilo. Las confesiones de Rorschach hacen reflexionar al psiquiatra sobre su propia vida.

La referencia intermedial apócrifa final es un extracto del expediente de Walter Kovacs que contiene una forma de arresto donde se detalla el motivo de su aprehensión, un sumario del Hospital Psiquiátrico Estatal de Nueva York donde se explican sus diagnósticos previos y las experiencias que podrían haber detonado sus arranques de ira, así como dos escritos de su autoría: en uno describe la relación con sus padres y en otro narra uno de sus sueños. Además, se muestra un dibujo con connotaciones sexuales y una nota del Dr. Long donde explica la complejidad del caso.

Capítulo VII. “Un hermano de dragones”

Dan y Laurie recuerdan viejos tiempos en el departamento, antes de ir a dormir, cuando se enteran por las noticias que Rorschach ha sido aprisionado. Luego de un sueño inquietante, Dan decide volver a ponerse el traje de Nite Owl y patrullar por las calles en compañía de Laurie. Ambos rescatan a varias personas de un edificio en llamas para después consumir su amor en la nave del enmascarado. Finalmente, Dan propone a Laurie liberar juntos a Rorschach. La es el artículo *Sangre del hombro de Pallas* escrito por Dan Dreiberg, donde reflexiona sobre el estudio de los búhos, los límites que implica abordar la complejidad del ave, sus raíces míticas y su fascinante estructura.

Capítulo VIII. “Viejos fantasmas”

Hollis Mason y Sally Juspeczyk charlan por teléfono sobre la hazaña de Nite Owl y de Silk Spectre, y recuerdan sus viejos tiempos como superhéroes. Dan y Laurie planean el escape de Kovacs, luego Dan es interrogado por uno de los detectives que investigan la muerte de Edward

Blake, acerca del asesinato y del rescate de la noche anterior. Kovacs es hostigado nuevamente por sus compañeros, pero inicia un motín con el asesinato de unos de sus principales enemigos: Big Figure y sus secuaces. Luego del rescate, vuelven al departamento donde Manhattan espera a Laurie para llevarla a Marte, mientras tanto Dan y Rorschach huyen de la policía. El dueño del kiosco y sus clientes se escandalizan con la reaparición de los héroes enmascarados. Aparece por primera vez Max Shea, el creador de “Los relatos del Navío Negro”, conversando con su ilustradora sobre su nueva creación.

Hollis Mason se prepara para Halloween mientras escucha las noticias. El conflicto se intensifica en el kiosco, luego de ver la nueva edición del *New Frontiersman* con los enmascarados en la portada, los clientes comienzan a vociferar en contra de los superhéroes, ante el temor de volver a vivir bajo la represión del Estado a manos de estos personajes, inician disturbios. Un grupo de delincuentes asalta el departamento de Hollis Mason y lo asesinan a golpes, mientras él rememora sus hazañas heroicas. Su cadáver es encontrado por un grupo de niños que piden dulces.

En “Los relatos...”, el protagonista se arroja al mar en un momento de desesperación y llega a tierra, reflexiona sobre el final del viaje y los horrores del mundo. El anexo final del capítulo es la estructura del número 21 del *New Frontiersman*, donde se muestran en portada las fotografías de The Comedian, Rorschach y Nite Owl. El editor critica la postura radical de quienes están en contra de los superhéroes enmascarados y los defiende como representación de la esperanza. En la última página se encuentran detalles sobre las extrañas desapariciones del arquitecto Norman Leith, la pintora surrealista Hira Manish, el autor de ciencia ficción James Trafford March, la compositora avant-garde Lenette Paley, el Dr. Whittaker Furnesse, especialista en eugenesia, el psíquico Robert Deschaines y el escritor Max Shea.

Capítulo IX. “La oscuridad de la simple existencia”

Manhattan y Laurie llegan a Marte y discuten sobre la percepción del tiempo y la posibilidad de salvar a la humanidad de la extinción. Ella cuestiona su indiferencia ante el desastre inminente aun teniendo la posibilidad de detenerlo y él le muestra la forma en que percibe el tiempo, lo que le permite recordar algunos momentos de su vida desde una perspectiva que le revela información oculta: Edward Blake es su padre. La revelación hace que Manhattan reflexione

sobre el milagro de la existencia y revalora la vida en la Tierra. Ambos vuelven a casa para salvar el mundo.

La referencia intermedial apócrifa que cierra el capítulo es una parte del libro de recortes de Sally Juspeczyk. Contiene una plana de periódico donde describen su aparición como superheroína, un recuadro donde se habla de su posible amorío con Hooded Justice, una carta donde Capitán Metrópolis le propone formar los Minutemen y otra donde un director de cine le propone participar en una película, acompañada del fragmento de una reseña sobre *Libertinos de satín de los suburbios*, la cinta en la cual participó. Al final, se muestra una entrevista a Sally donde describe algunas experiencias en su lucha contra el crimen y habla del intento de violación del cual fue víctima.

Capítulo X. “Dos jinetes se acercaban...”

La junta presidencial de Estados Unidos se reúne para determinar las acciones a seguir ante el avance de la Guerra Fría. Nite Owl y Rorschach investigan la identidad del asesino de Blake y descubren que todo el plan fue tramado por Veidt, mientras emprenden su búsqueda, él arriba a su observatorio y se viste de Ozymandias, monitorea todos los canales de televisión y reflexiona sobre los negocios en los que debe invertir en vísperas de una nueva guerra. Rorschach termina de escribir sus reflexiones en su diario y lo deposita en el correo, asegurándose de que llegue a alguna parte. El protagonista de “Los relatos...” narra cómo, a la llegada a su pueblo, su paranoia lo lleva a asesinar a una pareja y robar sus caballos para continuar su camino.

Max Shea y el resto de las personalidades desaparecidas abordan un barco y celebran el término de su participación en la producción de una película. Mientras los demás brindan en la superficie, Max y Hira, la ilustradora, se esconden en alguno de los cuartos de la parte baja para besarse. En un cambio de posición, Max descubre el contador de una bomba a punto de estallar. Abraza a Hira sin decirle nada. La bomba explota y hunde el barco justo en el muelle. En el puesto de periódicos, el dueño discute con el cartero sobre la inminente guerra y lamenta no haber hecho caso a los superhéroes mientras protegían a la ciudad. La referencia intermedial apócrifa que cierra el capítulo son documentos que contienen los detalles de una línea de productos que hacen referencia a los *Crimebusters*: figuras de acción, perfumes y un curso de superación personal. Todos con proyección a salir una semana después. La propuesta mercadológica busca posicionar la faceta positiva de los cambios que están por venir.

Capítulo XI. “Observen mis obras, oh, poderoso”

Rorschach y Nite Owl llegan a la Antártida y se dirigen a las instalaciones de Veidt, mientras tanto, él ha ejecutado su plan y asesinado a sus sirvientes para evitar la fuga de información posterior al acontecimiento. Cuando los enmascarados llegan enfrentan a Veidt, pero ya es demasiado tarde. En las calles, unos ciudadanos reflexionan sobre sus vidas mientras otros se enfrentan entre ellos; los policías intentan detener el alboroto hasta que, de un momento a otro, se desata la catástrofe y la explosión los alcanza. En “Los relatos...” se narra cómo, a su llegada a Davidstown, el protagonista irrumpe en su hogar y asesina a quien piensa que es un intruso sin darse cuenta de que era su esposa. El anexo final de este capítulo es una entrevista hecha por la revista *Nova Express* a Adrian Veidt, en la cual expresa su opinión sobre algunos asuntos políticos como las reelecciones de Richard Nixon, la Ley Keene que prohibió a los superhéroes vigilar y la presencia de The Comedian. Cierra con un anuncio de la nueva fragancia de Veidt.

Capítulo XII. “Un adorable y poderoso mundo”

Los cadáveres inundan las calles de Nueva York, los edificios más representativos se han convertido en ruinas y el cuerpo de un calamar gigante invade la ciudad. Laurie y Manhattan vuelven y se enfrentan a la dantesca escena, mientras tanto, en la Antártida, Veidt explica su plan a Nite Owl y a Rorschach. Después, el conjunto de los superhéroes se congrega para reclamar a Veidt su horripilante estrategia, luego de la desintegración y la reintegración de Manhattan, todos contemplan la conmoción del suceso en los noticiarios y observan cómo la tensión bélica disminuye ante la incertidumbre por una amenaza interdimensional desconocida.

Veidt celebra su victoria mientras los demás, aunque horrorizados, contemplan la posibilidad de guardar el secreto del plan en pro de mantener la paz mundial, menos Rorschach, quien intenta escapar para revelar la verdad, no sin antes ser detenido y desintegrado por Manhattan. Finalmente, el superhombre deja la galaxia y Veidt contempla el nuevo mundo creado por él. Laurie y Dan cambian de imagen y planean seguir su vida como superhéroes enmascarados. Mientras tanto, el diario de Rorschach con la revelación sobre el plan de Veidt espera a ser descubierto por los editores del *New Frontiersman*. El epígrafe de este capítulo es un fragmento de la canción “Sanities” de John Cale: “Sería un mundo poderoso, un adorable y poderoso mundo en el cual morir”. No hay más anexos.

Discurso

La innovación más sonada de la novela gráfica *Watchmen* (1987) con respecto de sus antecesoras es el traslado de los superhéroes hacia un contexto más real, es decir, la desautomatización de la figura de los superhéroes a través de su extrañamiento. Entonces, aquel personaje que combatía el crimen o algún otro poder sobrehumano sin dificultades, ahora se enfrenta, en el punto más álgido de la Guerra Fría, a fuerzas políticas y sociales que sobrepasan sus límites, y a la naturaleza humana, lo cual pone de relieve su propia complejidad. En este contexto, los personajes de la novela gráfica son contruidos como una crítica que muestra diferentes caras y perspectivas de un mismo conflicto. A continuación se describen las temáticas abordadas en cada capítulo del texto.

Cada personaje de *Watchmen* representa un conflicto de la dinámica social. Por ejemplo, a través de las acciones de Rorschach es posible observar los riesgos de basar la búsqueda de la justicia en la dicotomía paradigmática del bien y el mal, puesto que deja de lado la complejidad humana en pro de la instauración de un orden estrictamente correcto. La existencia del Dr. Manhattan abre la discusión entre científicos y políticos acerca de lo que representa la bomba nuclear, pues mientras para unos significa un acercamiento de la humanidad al filo de la extinción, para otros es una forma de mantener la supremacía armamental ante sus adversarios. Tales descripciones son demasiado superficiales comparadas con la profundidad de las temáticas mostradas, pero una revisión más detallada de estas supera los límites de esta tesis y por lo pronto se proponen como planteamientos para un estudio posterior.

Las reflexiones sobre la comedia, la épica y la tragedia encuentran eco en los acontecimientos que antecedieron a la muerte Edward Blake, The Comedian, suceso a partir del cual se desarrolla el relato en la novela gráfica. The Comedian fue uno de los héroes que formaron parte tanto de los Minutemen como de los *Crimebusters*, pero, después, él se posicionó como uno de los sicarios predilectos del Gobierno en la década de los sesenta y participó tanto en la disuasión de manifestaciones como en los ataques bélicos en Vietnam.

El personaje de Blake representa cínicamente a la sociedad, puesto que reconoce su cara más vil y se divierte personificándola, pero llega a su punto de quiebre cuando descubre el plan de Adrian Veidt, el cual consiste en destruir una parte de la humanidad con la finalidad de terminar con las tensiones de la Guerra Fría y generar un sentimiento de unidad para luchar

contra un enemigo común: la amenaza interdimensional. La revelación obliga a Blake a repensar sus propios límites y caer en la cuenta de que la vida, en sí, es una broma de mal gusto que precede a la fatalidad.

El evento histórico que más repercutió en la novela gráfica fue, precisamente, la Guerra Fría, ya que la historia hace referencia al propio contexto en el que surge al mostrar las fechas de los acontecimientos y mencionar los nombres de personajes cuya actuación fue clave para el desarrollo del conflicto bélico. Otro evento destacado en el relato es la Guerra de Vietnam, la cual se pone como ejemplo de lo que pudo haber cambiado en la historia de Estados Unidos al contar con un “arma humana” de destrucción masiva como el Dr. Manhattan. También destaca la modificación de las elecciones presidenciales posteriores a esos conflictos, luego de las cuales Richard Nixon ocupa el cargo por tres periodos.

El texto retrata fielmente la incertidumbre vivida en los últimos momentos del conflicto bélico, durante los cuales existió un evidente rechazo hacia el comunismo representado por la URSS y una defensa generalizada del capitalismo. La lucha entre ambos bandos inició casi al final de la Segunda Guerra Mundial, en 1949, con la alianza entre Estados Unidos y la OTAN, a la cual la Unión Soviética respondió con el Pacto de Varsovia, en 1955, el cual implicaba la cooperación de todos los estados socialistas para contrarrestar sus efectos. Es posible dar seguimiento al crecimiento del conflicto durante el relato, en las conversaciones entre personajes, en los titulares de los periódicos que aparecen en algunas viñetas e, incluso, en la dinámica de las calles de la ciudad, donde la tensión es más evidente. Los personajes, por su parte, representan la diversidad de posturas y de actitudes que podían percibirse en ese momento de la historia, lo cual refleja una perspectiva crítica del contexto, más que del conflicto en sí.

Otro aspecto para tomar en cuenta es el debate sobre la seguridad local. En el minidocumental *Real Super Heroes. Real Vigilantes* (2009), contenido en la versión con corte del director de la película *Watchmen*, algunos miembros de los *Guardian Angels*, un grupo de guardias ciudadanos creado en los años ochenta, son entrevistados para exponer parte del contexto en el cual surge la novela gráfica. Ellos afirman que, en 1985, el crimen se había desatado en Nueva York debido al abandono de las autoridades que estaban más enfocadas en la evolución de la Guerra Fría que en mantener el orden en las ciudades, lo que dio origen a la aparición de este grupo paraestatal encargado de vigilar las calles sin el consentimiento gubernamental.

Este equipo de ciudadanos, especializado en defensa personal y en artes marciales, son la referencia directa de los Minutemen y de los Watchmen, ciudadanos enmascarados que buscan combatir al crimen por diferentes motivos, pero que, a la vez, representan la incapacidad del Estado para mantener el orden. Esto evidencia la falta de control de las autoridades y deja la puerta abierta a una forma de defensa ciudadana basada en la moralidad y en la ética de cada individuo, lo que convierte la labor del vigilante en una actividad subjetiva, sin legislación, que regularmente se aleja del bien común. Este debate entre el bien y el mal, entre el control y la represión, entre la protección y el asesinato fue común en los ochenta, según las entrevistas mostradas en el audiovisual, pero también es el fundamento discursivo de personajes como Rorschach o The Comedian, pues, como puede observarse en la historia, sus acciones oscilan entre garantizar la justicia y castigar a quienes son diferentes a ellos.

Las características discursivas antes mencionadas exigen una lectura desautomatizada del texto, la cual requiere del conocimiento previo de ciertos productos de la cultura popular y del contexto de la publicación, pero, también, de la disposición del lector para dar seguimiento a las pistas que le llevarán a la resolución de la historia. Asimismo, la diversidad de referencias y la construcción arquetípica de los personajes permite una actualización constante de la novela gráfica en función del contexto en el cual se realiza la lectura, pero también invita a la relectura debido a que es difícil identificar, en un primer vistazo, todos los elementos que se relacionan con el entorno sociohistórico y de los cuales depende la visión crítica del texto.

Lo anterior evidencia que la novela gráfica está repleta de referencias interrelacionadas que construyen la complejidad del relato, pues pequeños detalles, que parecen intrascendentes, adquieren mayor relevancia en la historia al observarlos como referentes de su contexto, lo cual constituye su perspectiva crítica y muestra su relevancia artística. Entonces, la lectura de *Watchmen* exige mayor atención y compromiso por parte del lector, lo cual afianza sus vínculos afectivos con el texto y propicia el desarrollo de una comunidad de fanáticos o un Fandom que evalúa sus versiones posteriores a partir de su experiencia corporal, intelectual y emotiva. A continuación se describen de manera general los elementos discursivos presentes en cada capítulo de la novela gráfica.

Capítulo I: “A medianoche, todos los agentes...”

El capítulo abre con el discurso de Rorschach sobre la indiferencia de los ciudadanos ante los horrores cotidianos. Mientras avanza la descripción, el personaje evidencia su actitud prejuiciosa ante todo aquello que atenta contra su moralidad, como cuando asemeja el sexo con los asesinatos o cuando declara como hombres buenos y decentes a su padre y al presidente Truman, autor de la Doctrina Truman para contener el comunismo y de los bombardeos en Hiroshima y Nagasaki para terminar con la Segunda Guerra Mundial. Dichos aspectos reflejan una postura moralista radical con respecto de ideologías que podrían alterar su concepción del orden.

La charla de los detectives en el apartamento de Edward Blake deja ver algunos aspectos de la personalidad y de la vida del ex superhéroe, puesto que lo describen como alguien con una condición buena, pese a su edad, además de mencionar su vínculo con el gobierno estadounidense, lo cual debía blindarlo de un ataque como el que sufrió. Más adelante, en su charla con Dan Dreiberg, Rorschach le explica que, durante sus años trabajando para el gobierno, derrocó repúblicas marxistas en Sudamérica, lo que pudo haberle hecho ganar varios enemigos. Esto evidencia que The Comedian fue un agente de la intervención militar estadounidense a finales de los años setenta.

Otro personaje que muestra su complejidad es el Dr. Manhattan, quien, al contar con la habilidad de percibir el tiempo de manera circular, es decir, el pasado, el presente y el futuro a la vez, expone su indiferencia con respecto de la muerte, de las emociones de los seres humanos y de la existencia humana en general. Por su parte, Laurie Juspezyk muestra un carácter crítico ante las injusticias y hacia las exigencias de la sociedad con respecto de lo que debe o no hacer una mujer. También vemos a un Dan frustrado por la falta de objetivos e intereses en su vida, mientras Hollis Mason pasa sus últimos momentos anclado a los recuerdos de su vida pasada.

El título hace referencia a la canción “Desolation Row” (1965), en la que Bob Dylan describe las condiciones caóticas de la ciudad y la dinámica separatista que se vive entre quienes apoyan ideologías opuestas, todo esto en un momento en el que el mundo está destinado a terminar de manera trágica. La idea es completada por el epígrafe que retoma el siguiente verso de la canción: “A la medianoche, todos los agentes y el equipo superhumano, salen y reúnen a quienes saben más que ellos¹²⁸”, la cual puede interpretarse a partir de la investigación de

¹²⁸ Las traducciones de las referencias intermediales son propias.

Rorschach acerca del asesinato y de las interacciones de los otros personajes que buscan encontrar en sus charlas una explicación sobre el extraño clima que los rodea.

Otros aspectos importantes son los letreros, los grafitis y los carteles que aparecen en las paredes de la ciudad, unos hacen referencia a la postura de la ciudadanía que está en contra de los vigilantes enmascarados, otros reflejan la incertidumbre ante la amenaza de un bombardeo nuclear y otros más indican el peligro de una amenaza interna, como cuando aparece la siguiente frase de la canción “Neighborhood Threat” (1977) de Iggy Pop en un globo que sale de la grabadora de unos chicos *punk* que caminan por la acera: “Vigila tus escaleras traseras, amigo; algunos viven ahí y no están percibiendo el clima”.

En el fragmento del libro “Bajo la máscara” incluido al final de este capítulo, Hollis Mason explica que, por recomendación de una joven escritora, inició su libro con una reflexión sobre el acontecimiento más triste en el que pudo pensar, entonces menciona la melodía “La Cabalgata de las Valquirias” de Richard Wagner y explica: “Cada vez que la escucho me deprimó y comienzo a preguntarme sobre toda la humanidad y la injusticia de la vida y todas esas otras cosas en las que se piensa a las tres de la mañana cuando nuestra digestión no nos deja dormir. Ahora entiendo que nadie más en el planeta tenga que limpiarse una lágrima cuando escucha ese conmovedor estribillo, pero eso es porque no saben sobre Moe Vernon” (Moore, *Bajo la máscara*, p. 1).

Moe Vernon era el jefe del taller mecánico donde Mason trabajó durante su adolescencia. El hombre era aficionado a la ópera y a las bromas pesadas, por lo cual nadie le tomó en serio cuando una mañana salió abruptamente de su oficina para gritar a los cuatro vientos, con “La Cabalgata” de fondo a todo volumen y con un par de pechos falsos colgando de sus hombros, que su esposa lo había engañado con su empleado de mayor confianza. El incidente, explica Mason, desató la risa de todos los presentes quienes, acostumbrados a las constantes bromas de Vernon, nunca se imaginaron que fuera el preludio de una tragedia. Al día siguiente, Vernon aparece muerto en uno de los automóviles del taller.

“La Cabalgata de las Valquirias” forma parte de la ópera *La Valquiria*, escrita por Wagner en 1856. La música representa el momento en el cual las valquirias se reúnen para transportar a los héroes caídos al Valhalla, sin embargo, en la cultura popular, la melodía se ha utilizado para destacar eventos épicos. Dicho antecedente, al formar parte del conocimiento previo requerido para la lectura de *Watchmen*, permite reconstruir la escena que Mason describe sobre Moe

Vernon como un momento épico de la cotidianidad cómica del personaje que pasaría a ser una broma de mal gusto al conocer los detalles de su muerte.

En otra parte del mismo fragmento menciona revistas *pulp* como *Doc Savage* (1930-1940) y *The Shadow* (1931-1949), que lo ayudaron a sobrellevar su desencanto de la ciudad gracias a sus moralejas. Además, como se mencionó anteriormente, explica que su deseo de luchar contra el crimen adoptando un personaje enmascarado surgió de su lectura de *Superman* (1938). De manera intradieética, Mason contextualiza las experiencias más relevantes de su vida, ubicando su relato en la década de los treinta; mientras que, con respecto del discurso de la novela gráfica, Alan Moore establece una relación crítica entre su texto y la relevancia del cómic en ese momento histórico.

Capítulo II. “Amigos ausentes”

El título “Amigos ausentes” hace referencia a la canción “The Comedians” de Elvis Costello, citada en el epígrafe que cierra el capítulo con el siguiente fragmento: “Y estoy arriba mientras el alba aparece/ Aunque mi corazón duele/ Debería brindar por los amigos ausentes/ En lugar de estos comediantes”. En la canción se cuenta la historia de un hombre que se involucra con personas adineradas a las que después critica por ser superficiales y carecer de emociones, por lo que termina añorando a sus amigos ausentes. La referencia intermedial podría aludir a la muerte de Edward Blake, que en ese momento es un amigo ausente, aunque también puede vincularse con la reflexión de Rorschach sobre el enmascarado asesinado y su falta de amigos a causa de su decisión de pertenecer a la élite política.

En la charla entre Laurie y su madre, Sally, ellas discuten acerca de la importancia de no olvidar el pasado, pero desde diferentes perspectivas, mientras para Laurie delitos como el de Blake no deben quedar impunes, para Sally todo lo vivido adquiere un brillo especial ante la oscuridad del futuro. En ese contexto surgen más referencias a la cultura popular, por un lado, cuando Laurie critica a su madre por mostrar sus condolencias ante la muerte de Blake, Sally se justifica diciendo que lo que sucedió ya está en el pasado, a lo que Laurie responde que también lo está Dachau, el cual, aunque no se explica en la novela gráfica, fue un campo de concentración en el que también se adiestró a los guardias de la SS; y, por otro, Sally le muestra a su hija un número ficticio dedicado a ella de la historieta *Tijuana Bible*, un cómic porno que se publicó entre los años veinte y los sesenta. Los discursos que destacan en esta escena son la perspectiva

feminista de Laurie, quien critica la mirada machista a través de la cual la mujer se convierte en objeto, aun cuando ella misma es un “objeto” contratado por el gobierno para acompañar a Manhattan; y el miedo de Sally a envejecer, a volverse invisible y a dejar de ser objeto de la mirada masculina.

También durante la plática posterior a la sesión de fotos de los Minutemen, surgen algunos comentarios acerca de lo que sucede en Europa, de la postura de los polacos y de la incertidumbre ante una posible guerra; los cuales permiten localizar el contexto a finales de los años cuarenta y a principios de los cincuenta, entre la creación de la Organización del Tratado del Atlántico Norte (OTAN 1949) y la firma del Pacto de Varsovia (1955). Ante esta situación, mientras The Comedian lamenta no estar en Europa “donde está la acción”, Silhouette hace un comentario sarcástico acerca del papel de los polacos y Sally expresa su temor al pensar en la guerra. En ese mismo *flashback* se expone el ataque de The Comedian a Sally, en el cual, además de evidenciar la violencia machista extrema, homofóbica y misógina, del atacante, se expone el mismo machismo en quien rescata a Sally, Hooded Justice, quien, a pesar de formar parte de un grupo vulnerable por ser homosexual, culpa a la heroína del incidente por el vestuario que utiliza. Los ejemplos anteriores muestran la complejidad con la que se abordan las temáticas mencionadas, ya que no se expone una sola perspectiva, sino que se muestran diversos puntos de vista, lo cual también complejiza la lectura.

Otra referencia intermedial relevante en el relato de la novela gráfica es la Biblia, cuyos versículos son leídos por el padre que oficia la ceremonia luctuosa de Edward Blake. En las secuencias que preceden los *flashbacks* durante el sepelio, cada viñeta muestra al personaje un poco más cerca, como una especie de *zoom in* hacia su rostro, mientras la lectura del padre aparece en globos que rodean al protagonista de los recuerdos que estamos a punto de ver, pero cuyo origen es externo a la viñeta. Esta estrategia permite establecer una *focalización interna* a partir de la cual se indica que el personaje está escuchando específicamente esas palabras del sermón y que se apropia de ellas para dar sentido a sus pensamientos.

En esta parte del relato, Veidt se vincula con la figura del Dios todopoderoso y misericordioso a través del siguiente versículo: “El hombre nacido de mujer tiene solo un corto tiempo para vivir, y está lleno de miserias. Se eleva y se cae como una flor. Y desaparece como si de una sombra se tratase. En el medio de la vida está la muerte. A quién podemos pedir auxilio sino a ti, señor. Tú que perdonas nuestros pecados”. Luego observamos a Veidt vestido de

Ozymandias, escuchando la propuesta de Captain Metropolis en la primera reunión de los *Crimebusters*, a partir de la cual surge su deseo por resolver los problemas del mundo con su inteligencia. La secuencia cierra con un *close up* del perfil de Veidt con el padre de fondo y la frase “Oh, Dios, Todopoderoso, salvador misericordioso, no nos dejes caer en el abrazo amargo de la muerte eterna”.

En una viñeta de dos tercios de página vemos un plano cenital del lugar en el que el ataúd de Blake será enterrado, alrededor de él vemos a los asistentes de los cuales sólo a Veidt, a Manhattan, a Dan y a un personaje a quien no es posible verle el rostro pero que sostiene un ramo de rosas rojas. El padre pronuncia las siguientes palabras: “Tú conoces señor el secreto de nuestras oraciones. Escucha nuestras súplicas. Perdónanos, oh, santo y misericordioso salvador, oh, señor...”. La próxima viñeta enfoca en plano detalle a Manhattan, mientras, detrás de él, se observa al personaje de las rosas y el padre reza “Tú, supremo juez eterno, no permitas en nuestra última hora, que los dolores de la muerte provengan de ti”.

La narración se traslada al *flashback* de Manhattan, quien recuerda cómo, durante los festejos de la victoria de Estados Unidos en Vietnam, The Comedian asesinó a una mujer vietnamita embarazada de su hijo. El verso de la biblia, entonces, vincula a Manhattan con el final de la escena, cuando, después de reclamar a Blake el asesinato, él le responde “Sí, sí. Eso es. Embarazada. Le disparé. Bang. ¿Y sabes qué? Tú me viste. Pudiste convertir el rifle en vapor, o las balas en mercurio o la botella en copos de nieve. Pudiste teleportar a cualquiera de nosotros a Australia... pero no levantaste un dedo. No te importan un cuerno los seres humanos. Te he estado vigilando”. Esto implica que, aún con su omnipotencia, Manhattan está tan alejado del mundo que no hace nada por cambiar su devenir, además, el verso destaca que se trata de un ser superior con la capacidad de castigar a la humanidad y acabar con ella.

El relato se traslada nuevamente al funeral, vemos en la última viñeta a Manhattan en un plano contrapicado con el ataúd en la parte inferior, luego vemos una serie de viñetas complementarias que nos dejan ver en *close up* a Veidt, a Manhattan y a Dan reflexionando sobre la vida de Blake, mientras el padre versa lo siguiente “Tierra a la tierra, cenizas a las cenizas... polvo al polvo”. Luego vemos el enfrentamiento de The Comedian y Nite Owl contra un grupo de manifestantes, el cual termina en el ataque directo de Blake contra una mujer que pintaba en la pared la frase “Who watches the Watchmen”. Para legitimar sus acciones, The Comedian asegura que protege a los ciudadanos de ellos mismos y que el “sueño americano” se ha hecho realidad,

idea que se complementa con la siguiente oración de la Biblia: “...quien transformará nuestro cuerpo vil para que se asemeje a su glorioso cuerpo, de acuerdo con su poderosa obra... por la cual él es capaz de someter todas las cosas a su voluntad”.

Esta última secuencia puede interpretarse como una crítica hacia el gobierno que reprime cualquier movimiento que ponga en riesgo su estabilidad y su permanencia, pero, también, hacia su estrategia de echar mano de personajes reconocidos, en este caso a los superhéroes, o de grupos de choque para mitigar los efectos a gran escala de las manifestaciones sociales. Lo anterior puede incluso hacer referencia a la manera en que los personajes de historietas fueron utilizados como propaganda durante la Segunda Guerra Mundial para legitimar la intervención de Estados Unidos y para promover la participación de la ciudadanía en la lucha.

En contraste con dicha crítica, el discurso final de Rorschach destaca el cinismo de The Comedian como una virtud ante el inminente declive de la sociedad, sobre lo cual dice “Blake entendió. Lo trató como una broma. Pero entendió. Vio los chasquidos de la sociedad, vio a los pequeños hombres enmascarados tratando de aguantar juntos... Vio el verdadero rostro del siglo veinte y escogió convertirse en un reflejo, en una parodia”. Esta idea refuerza su discurso acerca del orden social y de los juicios morales a partir de los cuales castiga a los “villanos” contra los que lucha, aquellos que no cumplen con las buenas costumbres de la sociedad norteamericana.

También puede observarse el paso del tiempo al dar seguimiento a los encabezados de los periódicos que aparecen a lo largo del capítulo. Por ejemplo, en el *flashback* en el que los Minutemen se toman la primera fotografía juntos, aparece un diario en el que puede observarse el siguiente título “Científicos crean primer asombroso elemento artificial: Plutonio”, invento que se remite a 1940. Más adelante, en la primera reunión de los *Crimebusters*, The Comedian lee un periódico en cuya primera página observamos el título “Francia se retira del compromiso militar con la OTAN¹²⁹”, acontecimiento que data de 1966, mientras que, en la última página, el título versa “Dr. Manhattan ‘un arma imperialista’ dicen los rusos”. En el enfrentamiento de The Comedian y Nite Owl contra los manifestantes, vemos un periódico que indica “Los policías piden que los dejen hacerlo”, refiriéndose a la protección de los ciudadanos y al control de las calles. Afuera de la casa de Moloch, en un diario tirado vemos el siguiente título “Los soviéticos

¹²⁹ Traducción propia

no tolerarán actitudes arriesgadas de EU en Afganistán¹³⁰”, lo cual indica el incremento en la tensión en el conflicto bélico entre los mencionados países.

Capítulo III. “El juez de toda la Tierra”

El título del capítulo está vinculado con la misma referencia intermedial que se menciona en el epígrafe, el cual se trata de un fragmento del capítulo 18, versículo 25 del libro del Génesis de la Biblia que versa lo siguiente: “El Juez de toda la tierra, ¿no ha de hacer lo que es justo?”. La frase se vincula, a su vez, con la discusión entre Nixon y su gabinete, en la cual exponen su preocupación ante el exilio de Manhattan y la necesidad de tomar una decisión con respecto del avance de la guerra. En este escenario, el presidente Nixon expresa lo siguiente:

“Siempre había esperado, de alguna manera, que la gran decisión recayera en alguien más. Esto tendrá que pensarse un buen rato. Es como las viejas batallas navales. Mucho depende de la excentricidad del viento. El viento es una fuerza de la naturaleza. Es totalmente imparcial... totalmente indiferente. Creo que le daremos unas semanas, caballeros, antes de sacar nuestras grandes armas... Después de eso, la humanidad estará en las manos de una autoridad más grande que la mía. Solo esperemos que esté de nuestro lado” (Moore, Capítulo III, p. 28).

Mientras se desarrolla la discusión en el bunker presidencial, vemos viñetas intercaladas en las que Manhattan recorre Marte con su primera fotografía al lado de Janey Slater en la mano, los planos y las expresiones del personaje indican que reflexiona especialmente sobre su vida. Al vincular esta escena con la junta presidencial puede inferirse que su reflexión se dirige hacia la existencia de la humanidad. Una vez más se destaca la figura de Manhattan como un arma que, aunque puede ayudar en labores de defensa, también puede causar destrucción, idea que se encuentra vinculada inherentemente a las armas de destrucción masiva desde su creación.

La narración de “Los relatos del Navío Negro” acompaña diferentes momentos de la historia, pero aparece por primera vez en la escena inicial de este capítulo, cuando el dueño del kiosco de revistas reflexiona acerca de la amenaza de la guerra. El fragmento del intertexto apócrifo describe, en voz del protagonista, la terrible escena de muerte que dejó tras su ataque un

¹³⁰ Traducción propia

misterioso barco y a la cual debe enfrentarse luego de sobrevivir. Por medio del montaje, en la interacción entre viñetas y globos, los horrores narrados por el personaje son equiparados con la tensión de la guerra, lo cual permite dar sentido a las acciones de los personajes que acompaña dicha narración. Mientras unos muestran su antipatía contra los ciudadanos de la Unión Soviética por temor a un ataque, como Bernie, otros se refugian obsesivamente en la consecución de sus objetivos, como Rorschach y Manhattan.

Es posible identificar también una postura con respecto de los medios de comunicación, por ejemplo, cuando Bernie afirma mientras más desastres hay, más periódicos vende, declaración que aparece a la par de un fragmento de “Los relatos...” en el cual el protagonista dice “Bosun Ridley descansa cerca. Las aves comían sus pensamientos y recuerdos. Lector, consuélate con esto: en el infierno, al menos las gaviotas están contentas”. De manera que se equipara a los medios con las aves de rapiña. Esta idea se ve reforzada, primero, cuando aparece la entrevista con Janey, en la cual la exesposa de Manhattan confiesa intimidades de su relación que son mencionadas después como exclusivas en la revista “Nova Express”, otra referencia intermedial apócrifa. Posteriormente, la crítica vuelve a surgir en la emboscada del reportero de la misma revista que cuestiona a Manhattan acerca de la “epidemia” de cáncer que aqueja a varios de sus colegas más cercanos. Después, la imagen del superhombre perdiendo el control inunda las primeras planas de los periódicos y las imágenes de los noticiarios, al tiempo que se propaga la noticia de que los rusos han invadido Afganistán.

Capítulo IV. “Relojero”

En el recuento de las experiencias de Manhattan vemos referencias a diferentes momentos históricos. El primero es el lanzamiento de la bomba atómica en Hiroshima, el 7 de agosto de 1945, a partir del cual su padre, que hasta ese momento era relojero, lo hace abandonar la reparación de relojes de bolsillo para dedicarse a la física atómica. El señor Osterman expresa las siguientes palabras “El profesor Einstein dice que el tiempo difiere de lugar en lugar. ¿Puedes imaginártelo? Si el tiempo no es real, qué propósito tienen los relojeros, ¿eh?”. Dicho diálogo se vincula con el epígrafe del capítulo, la siguiente frase de Albert Einstein: “La liberación de poder atómico ha cambiado todo, excepto nuestra forma de pensar... La solución a este problema radica en el corazón de la humanidad. Si tan sólo lo hubiera sabido, me habría convertido en un relojero”. Tales palabras fueron mencionadas por Einstein después de ver los efectos de la bomba

atómica tras los bombardeos en Japón y, en este caso, resultan ser un final irónico para el capítulo tomando en cuenta los orígenes de Jon Osterman y las repercusiones que tuvo la aparición de Manhattan en el mundo.

En algunas conversaciones casuales se habla de Einstein y de su esposa, de la barba de Fidel Castro y de los ojos de Elvis Presley como una forma de contextualizar cada época. Por su parte, Manhattan hace referencia a la supernova de Andrómeda descubierta por Ernst Hartwig en 1885, así como la diferencia entre las estrategias aplicadas por Kennedy, de quien también menciona su muerte, y por Nixon con respecto de los líderes comunistas en Cuba y en Vietnam, respectivamente. También explica que The Comedian participó en la intervención para rescatar a los rehenes de la Embajada estadounidense en Irán, a finales de los setenta y principio de los ochenta. La última referencia de ese tipo es la portada de la revista *Time* en la que aparece el famoso reloj que fue encontrado luego del bombardeo en Hiroshima y que se detuvo justo en la hora de la detonación y, aunque la imagen del reloj es real, la portada de la revista es ficticia.

En el recuento también se revisan diferentes perspectivas con respecto de la existencia de Manhattan pues, al tiempo que vemos una muestra de sus poderes para destruir armas de todo tipo, lo cual implica una amenaza indirecta hacia aquellos que tienen la intención de atacar Estados Unidos, también se muestran imágenes en las cuales Captain Metropolis y Sally Juzpecyk son cuestionados sobre el nuevo superhéroe, exponiendo, por un lado, temor e incertidumbre y, por otro, incredulidad. El seguimiento a la diversidad de opiniones y de implicaciones que tiene Manhattan en la vida social y política de Estados Unidos remite sin lugar a duda a la aparición de la bomba nuclear.

La personalidad de Manhattan también se deja ver en este recorrido. Desde su pasado como humano, él mismo se describe como víctima de las circunstancias pues, afirma, todo suelen tomar decisiones por él, como su padre, quien le obliga a dejar su trabajo como relojero y a convertirse en físico. Lo irónico es que, incluso al convertirse en superhumano, tanto sus poderes como su condición de investigador pagado por el gobierno restringen su actuar. Por un lado, es utilizado como estrategia para reprimir manifestaciones y para neutralizar los posibles ataques de otras naciones; y, por otro, su percepción simultánea del tiempo no le permite modificar ningún acontecimiento, pues, desde su perspectiva, todo sucede en un mismo instante.

En la referencia intermedial apócrifa *Dr. Manhattan: súper-poderes y los superpoderes*, el profesor Milton Glass, jefe de Manhattan en Gila Flats, reflexiona acerca de las implicaciones de

su existencia, dado que sus capacidades creativas y destructivas lo convierten en un ser supremo y parecido a un Dios, lo que mantiene al acecho tanto a Estados Unidos como a sus adversarios. De manera que, aun con los avances tecnológicos alcanzados con base en su manejo de la energía y aunque pareciera estar a favor de su país y mantener la paz en el mundo, su imagen es utilizada para amenazar a los adversarios de Norteamérica, lo cual mantiene a las naciones siempre al filo de la guerra y de la destrucción. Esta reflexión hace referencia al discurso sostenido por el gobierno estadounidense luego de los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki, en el cual aseguraron que la bomba atómica representaba una gran ayuda para acortar la guerra, aún después de ver los estragos de las detonaciones en las ciudades japonesas. Las imágenes que recorrieron el mundo días después solo incrementaron la incertidumbre y el miedo a que dichos acontecimientos se replicaran en el resto del mundo en un futuro cercano.

Capítulo V. “Horrorosa simetría”

El título está vinculado con el epígrafe que cierra el capítulo, que se trata del siguiente fragmento del poema *El tigre* de William Blake:

*Tigre, Tigre ardiendo resplandeciente
En los bosques de la noche
Qué mano u ojo inmortal
Pudo trazar tu horrorosa simetría*

El poema ha sido interpretado de diversas formas, aunque, sí se relaciona con los elementos más cercanos puede referirse a lo que representa Rorschach. Por un lado, las rayas del tigre podrían relacionarse con las manchas que muestra su máscara y que, a su vez, mantiene cierta simetría en forma de espejo de un lado y otro de su rostro; pero, por otro, un tigre ardiendo en la selva puede representar la fuerza de un espíritu incansable que vaga por la “selva de noche” o la ciudad, intentando recuperar el brillo que los pecados de la humanidad le han quitado. Además, cuando se menciona “mano u ojo inmortal” puede referirse a la figura de Manhattan, la cual, de alguna manera, representa el auge de la Seguridad Nacional, por la tensión nuclear, y el olvido de la seguridad local, por la falta de recursos y de interés por parte de las autoridades, lo que, a su vez, mantiene a Rorschach intentando mantener el orden en las calles.

También vemos referencias hacia el contexto a través de los titulares de los diarios que hacen referencia a la invasión de Rusia a Afganistán y una posible intervención de Pakistán, acontecimientos que mantienen la incertidumbre de la ciudadanía ante el avance de la guerra, idea que se ve reforzada por el discurso de Rorschach, quien empieza a sospechar que los rusos están involucrados con la muerte de Blake y el exilio de Manhattan. En la escena en que los detectives investigan el asesinato de unos niños a manos de su padre, se hace una crítica acerca del fanatismo, pues vemos un cartel de Buda manchado de sangre y se menciona que el asesino estaba convencido de la llegada del apocalipsis.

La historia de “Los relatos del Navío Negro” hace referencia a diferentes momentos de la diégesis principal, por ejemplo, cuando el protagonista habla de huir en una balsa de cadáveres, en el puesto de periódicos vemos al vendedor charlar con un repartidor sobre cómo sus padres huyeron del holocausto. Sin embargo, cuando el protagonista narra cómo captura una gaviota para comérsela, en la viñeta posterior inmediata aparece Dan en la misma posición, comiendo una pierna de pollo, mientras escucha a Laurie decir que no puede volver a su casa, por lo que la invita a hospedarse en la suya. Esto destacaría la idea de que Dan toma la oportunidad para “capturar” a Laurie e intentar conquistarla. Luego, el naufrago narra el horror que siente al saber que comió carne de gaviota, lo cual se vincula con la reflexión del voceador acerca de cómo las acciones de las empresas dedicadas a la venta de armas aumentan su cotización en la bolsa de valores a la par del conflicto bélico y cómo identificar esos patrones y “consumirlos” cada día le generan incomodidad y miedo. En un fragmento posterior, cuando el protagonista se enfrenta a la amenaza de los tiburones que rodean la balsa, el acontecimiento se relaciona con la amenaza desconocida que acecha al mundo.

En la referencia intermedial apócrifa del final, llamada “El tesoro de los cómics de la Isla del Tesoro”, explica el proceso creativo de “Los relatos del Navío Negro”, como referencia hacia la dinámica de la industria del cómic y al nacimiento de las editoriales. Luego se explica que la historia está influenciada por *La Ópera de los Tres Centavos* de Brecht y Weill, lo cual la convierte en un relato tanto reflexivo como oscuro, de manera que los personajes se van pervirtiendo y adoptando una perspectiva catastrófica de la condición humana. En dicha descripción, el autor asegura que esta nueva forma de contar historias de piratas fue la que posicionó al cómic entre el gusto del público, lo cual, de alguna manera, hace referencia al éxito de *Watchmen*.

Capítulo VI. “El abismo también mira”

El capítulo puede interpretarse como una crítica hacia el psicoanálisis, ya que herramientas tan limitadas como la prueba de Rorschach, no permiten abarcar la complejidad humana. Es posible observar esto durante la prueba de Walter Kovacs y cómo va evolucionando su forma de expresarse cuando se van dejando de lado las imágenes en las tarjetas. Cuando el Dr. Long le pregunta acerca del origen de su personaje, es decir, de Rorschach, él le cuenta que decidió enfrentarse al crimen ante la insensibilidad de los ciudadanos. Narra cómo pasó de ser un combatiente que castigaba a los delincuentes y los entregaba a la policía, a ser un asesino de criminales, luego del asesinato de una niña a manos de un pedófilo.

El discurso de Long también se transforma hacia el final del capítulo, pasa de una visión optimista de la vida y del tratamiento de Rorschach a una perspectiva oscura y pesimista hasta de su propia vida. De pronto, las confesiones de Kovacs lo hacen consciente de la efimeridad de la vida y del sinsentido de la existencia ante la inminente muerte. Observa titulares que hablan del avance de la guerra y anuncios que describen el procedimiento a seguir antes, durante y después de un ataque nuclear. La reflexión cierra con el epígrafe, que se trata de la siguiente cita del libro *Más allá del bien y del mal* de Friedrich Nietzsche: “No combatas con monstruos, a menos que te conviertas en uno. Y si miras dentro del abismo, el abismo te mirará también a ti”. El texto hace referencia a que el Dr. Long se reflejó en la máscara de Rorschach como un espejo y, al fin, empezó a ver el mundo con todos sus matices.

Capítulo VII. “Un hermano de dragones”

El título del capítulo se vincula con el epígrafe, que es el siguiente fragmento del libro de Job: “Me he vuelto hermano de dragones, y una compañía de búhos. La piel es negra sobre mí, y mis huesos arden por el calor”. Este texto puede hacer referencia, por un lado, a los efectos de la bomba nuclear que describe Dan en una conversación con Laurie y, por otro, a que ha vuelto a formar parte de los personajes que actúan fuera de la ley, tanto en la forma de vestirse como en la de vivir. Dan estaba hundido en la depresión y la monotonía, por lo que retomar su poder y retornar a las calles significó para él volver a la vida.

Otro elemento discursivo es el noticiero en el que se comparte la noticia de la detención de Rorschach, Walter Kovacs, y el cateo del edificio en donde vivía, pues describen algunas de

las características del personaje a partir de los artículos que encuentran en su casa como “literatura de derecha” y números del *New Frontiersman* lo cual, según el editor del periódico a quien entrevistan en televisión, lo convierte en un patriota estadounidense. En cuanto al tema de la guerra, la invasión de Pakistán parece inminente, por lo que el país pide la intervención de Estados Unidos. Las manifestaciones contra el conflicto armado aumentan a la par de la seguridad en las instalaciones europeas del ejército norteamericano, lo que mantiene en vilo a los ciudadanos del mundo.

También se informa el abandono de la investigación sobre la desaparición de Max Shea, el creador de “Los relatos del Navío Negro”. Finalmente, el Instituto de Estudios Extraespaciales, una asociación ficticia, reporta avances en investigaciones sobre el acceso a nuevas dimensiones y sobre la búsqueda de nuevas fuentes de energía. En el corte comercial aparece el spot del perfume “Nostalgia”, creado por Veidt, en el que suena la canción “Unforgettable” de Nat King Cole. Luego, de vuelta en el noticiario, se muestra un reportaje sobre un evento de beneficencia llevado a cabo por Veidt en favor del combate contra la hambruna en India.

Luego del sueño de Dan, que hace referencia a su temor hacia la bomba nuclear, decide convertirse nuevamente en Nite Owl, lo que trae consigo una nueva energía que le permite conquistar sus miedos y también a Laurie, a quien dedica la canción “You’re My Thrill” de Billie Holiday para expresarle sus sentimientos. Este cambio de perspectiva es descrito en el artículo “Sangre en el hombro de Pallas”, en el cual explica cómo empezar a observar al búho en cuanto a su magia y su misticismo, permite una perspectiva más amplia y profunda de su objeto de estudio, así, su vida deja la monotonía y la represión para convertirse en una nueva experiencia, desbordada de energía de cara al apocalipsis.

Capítulo VIII. “Viejos fantasmas”

El título del capítulo se vincula con el epígrafe, que se trata del siguiente fragmento del poema *Hallowe'en* de Eleanor Farjeon: “En Halloween los viejos fantasmas vienen a nosotros, y con algunos hablan; con otros, sólo no hablan”. No obstante, en su idioma original el poema versa así: “On Hallowe'en the old ghosts come about us, and they speak to some; to others they are dumb”. El texto puede hacer referencia a que aquellos recuerdos que para algunos son entrañables, para otros pueden no significar nada o, más bien, ser motivo de vergüenza. En este caso, el pasado de Hollis Mason causa estragos en su presente y es asesinado por haber sido un

superhéroe enmascarado. De hecho, una de las hipótesis que plantea la historia es que, de haber existido los superhéroes, esto habría tenido orígenes más ordinarios o, incluso, maquiavélicos, y habrían sido utilizados para fines menos heroicos como la represión y la guerra, lo que habría generado la animadversión de la ciudadanía.

Es posible dar seguimiento al avance de la guerra a través de los titulares de los periódicos, los cuales mencionan que los rusos han cruzado la frontera de Pakistán y que hay tanques invadiendo Europa del Este, pero también destacan la reaparición de los superhéroes con la hazaña de Nite Owl y Silk Spectre. El protagonista de “Los relatos...” describe las imágenes horrorosas que llegan a su mente al pensar en su hogar, imagina a su esposa y a sus compañeros muertos, rodeados de los “demonios” del Navío Negro. La descripción se compara con la paranoia del vendedor de periódicos que se imagina, con el regreso de los enmascarados, que todo se saldrá de control. Finalmente, la locura se contagia a muchos otros ciudadanos entre los cuales se encuentran los delincuentes que asesinan a Hollis Mason.

Capítulo IX. “La oscuridad de la simple existencia”

El título del capítulo se relaciona con el epígrafe, que es el siguiente fragmento del libro *Memorias, sueños y reflejos* de C. G. Jung: “Hasta donde alcanzamos a discernir, el único propósito de la existencia humana es encender una luz de propósito en la oscuridad de la simple existencia”. Esta idea se ve reforzada en la discusión entre Manhattan y Laurie, en la cual surgen reflexiones relacionadas con la relatividad del tiempo y su percepción, pero también sobre la casualidad de la existencia humana, dadas las condiciones físicas tan específicas que permitieron la vida en la tierra. Manhattan defiende la efimeridad de la vida en la Tierra hasta que Laurie descubre que su padre es Edward Blake, lo cual equipara con un “milagro termodinámico”, es decir, con un suceso que parecen tener todo en contra y aun así pasan, como la vida de cada ser humano, incluyendo a Laurie.

Capítulo X. “Dos jinetes se acercaban...”

El título del capítulo se relaciona con el epígrafe, que es el siguiente fragmento de la canción “All Along the Watchtower” de Bob Dylan: “Afuera a la distancia un gato salvaje refunfuña, dos jinetes se acercaban, el viento comenzó a aullar”. El texto hace referencia a Bubastis, el gato diseñado por Veidt, a Nite Owl y a Rorschach, y al viento de la Antártida, aunque, previamente,

Rorschach menciona varias veces que el mundo está cerca del apocalipsis, destacando la muerte de The Comedian y la próxima guerra como los precursores. Entonces, los jinetes que se aproximan serán la victoria o la falsa religión, que puede estar representada por Ozymandias, que, con sus estrategias mercadológicas, busca posicionarse como el salvador del mundo; y el hambre o la justicia, que puede vislumbrarse al contemplar que las verdades plasmadas en el diario de Rorschach pueden revelarse en cualquier momento, terminando con la pacificación del mundo.

Veidt toma la decisión de adquirir acciones de empresas dedicadas a la venta de armas, a la producción de videos eróticos, a la venta de artículos para bebés y de maternidad, con base en lo que observa en su centro de monitoreo de medios. Afirma que el incremento de referencias sexuales en los contenidos audiovisuales indica una guerra inminente y, por lo tanto, un mayor uso de armas; pero, también, un boom en la sexualidad, lo que a su vez se verá reflejado en el aumento en la tasa de natalidad. Además, su estrategia incluye la producción y la venta de artículos basados y promocionados por los superhéroes restantes, lo cual implica que la muerte de Moloch, así como la supervivencia de Rorschach y de Nite Owl, eran parte del plan igual que su victoria. Esto implica una observación integral de la dinámica del mercado en función de sus condiciones sociohistóricas, pero también revela sus virtudes maquiavélicas.

En los medios de comunicación impresos vemos publicidad de “El método Veidt” que promete dotar a quien lo siga de un cuerpo inimaginable, una revista *Atalaya* publicada por los testigos de Jehová que hace referencia a la llegada del apocalipsis y una portada de diario que menciona una escalada en el conflicto en Europa oriental. La actitud violenta del protagonista de “Los relatos...” se vincula con lo que sucede en la diégesis principal, pues, desde la perspectiva del voceador Bernie, la gente presiente su final y empiezan a actuar de manera violenta como una forma de defensa. Luego, el naufrago se rinde ante su destino al igual que los habitantes de Nueva York.

Capítulo XI. “Observen mis obras, oh, poderoso”

El título del capítulo está relacionado con el epígrafe, el cual es el siguiente fragmento del poema *Ozymandias* de Percy Bysshe Shelley: “Mi nombre es Ozymandias, rey de reyes: ¡Observen mis obras, oh, poderoso, y desesperen!”. El texto se relaciona con todo lo que sucede en el capítulo, ya que cada parte revela cada uno de los pasos a seguir por Veidt para lograr su objetivo. Al principio, menciona que su panel de pantallas múltiples tiene como base la técnica de “cortado y

pegado” aleatorio de palabras e imágenes que propone William S. Burroughs para evitar el análisis lógico y acceder a interpretaciones más intuitivas de lo observado. Esto implica una investigación previa acerca de las tendencias del análisis del arte y de los medios, lo cual demuestra en parte su erudición, misma que es explotada en la entrevista para Nova Express, una revista de su propiedad.

Luego, Veidt narra a sus sirvientes el origen de su inspiración, la cual radica en la imagen de Alejandro Magno y tiene como objetivo traer “iluminación al mundo ignorante”. Cuando Rorschach y Nite Owl aparecen en escena, describe cómo fue el proceso a través del cual decidió que la mejor forma de terminar con los conflictos armados era crear una amenaza externa para que todas las naciones dejaran atrás sus diferencias y se unieran. Entonces, con la ayuda de científicos y artistas, creo una criatura que teletransporta a Nueva York para mostrar al resto del mundo que se encuentran bajo ataque. El asesinato y el posterior arrepentimiento del protagonista de “Los relatos...” se vincula con los últimos pensamientos de los ciudadanos antes de morir.

Capítulo XII. “Un adorable y poderoso mundo”

El título del capítulo se vincula con el epígrafe, que es el siguiente fragmento de la canción “Sanities” de John Cale: “Sería un mundo poderoso, un adorable y poderoso mundo en el cual morir”. La canción se relaciona con la idea de que, después de la catástrofe, el mundo se vuelve más fuerte y amoroso, entonces, quienes tienen conocimiento de la terrible verdad, al menos están conformes con su nuevo mundo. Desde otra perspectiva, como dice Manhattan, nada termina nunca y la verdad está por ser revelada al resto del mundo. En el seguimiento de los medios de comunicación, vemos cómo el discurso pasa de la tensión de la guerra a la relativa calma de la paz, tomando en cuenta las visiones catastróficas que la explosión del cerebro del calamar psíquico dejó en la mente de los sobrevivientes, al tiempo que la publicidad de los productos de Veidt comienza a invadir las calles.

3.2.2. Guiones

Para el análisis de la transposición de la novela gráfica *Watchmen* (1987) se revisan los dos guiones en los que se basa la versión fílmica. El primero es el desarrollado por David Hayter en 2003, el cual expone una perspectiva más detallada de la novela gráfica debido al vínculo emocional que el autor mantiene con el texto, ya que se autodenomina su fanático; y el segundo

es el escrito por Alex Tse, guionista elegido por Warner Bros. para encargarse de hacer el traslado final del texto con una visión más apegada a las necesidades de la industria cinematográfica. El objetivo de esta revisión es identificar los elementos desautomatizantes retomados de la novela gráfica que son retomados en estas versiones previas para observar su reconfiguración en la película.

David Hayter

El texto *Watchmen* (2003), escrito por Hayter, está constituido como un *guion literario*, ya que relata los acontecimientos de *Watchmen* como un tipo de narrador omnisciente que describe escenas, diálogos y acciones de los personajes, y solo contempla algunos movimientos y ángulos de cámara. Es posible apreciar el intento del autor por mantener la narrativa de la novela gráfica en la manera en que hace interactuar las escenas con el uso de la *voz off* y los cortes (*cut to*), para indicar cuando el diálogo de una secuencia se superpone en la imagen de la siguiente; y con la utilización del recurso *intercut to*, es decir, la alternancia de planos o ubicaciones, para insertar fragmentos de otra secuencia e indicar simultaneidad entre ambas. Dicha estrategia cumple con la misma función de las secuencias de viñetas que son intercaladas para significar un relato a partir del otro, pero, en contraste con la novela gráfica, en este texto los fragmentos pertenecen al mismo nivel narrativo.

El escritor también rescata la narrativa detectivesca del cómic al poner de relieve elementos clave que se muestran en pantalla para llamar la atención del espectador y apelar a su interpretación, como sucede en algunas viñetas de la novela gráfica. De esta manera, Hayter menciona carteles, periódicos, eventos y lugares en diferentes momentos de la narración, lo cual demuestra un conocimiento profundo del texto fuente, ya que dichos elementos no son rastreables en un primer vistazo y, además, su aparición dentro del relato tiene un objetivo concreto que debe identificarse, reflexionarse e interpretarse en un proceso perceptivo más complejo.

En la historia también se mencionan medios como la televisión y la radio, que destacan más en contraste con los diarios impresos y los carteles, debido a su potencial para la *audiovisualización*, más compatible con la narrativa cinematográfica. Esta misma estrategia se aplica cuando el escritor retoma ciertos fragmentos de la novela gráfica que, al verse inmersos en este formato, muestran su potencial audiovisual, como los “paneos” de ciertos lugares, los planos detalle de algunos elementos y los movimientos puntuados de algunas escenas de pelea. No

obstante, hay que recordar que ni estos elementos ni los mencionados anteriormente tienen como objetivo desautomatizar el guion, pues la función del texto, en general, es más bien describir claramente lo que se espera ver en pantalla y dar al equipo creativo la información necesaria para que ejecuten la labor que les corresponde durante el proceso, es decir, está hecho para una lectura automática.

Otra estrategia de la que echa mano Hayter en este guion es la concentración de personajes, la cual se evidencia a través del personaje de Dan, que adquiere mayor relevancia al ser él quien advierte tanto a Adrian Veidt como al Dr. Manhattan sobre el asesinato de Blake y sobre el posible riesgo bajo el que se encuentran los enmascarados retirados. Además, es quien descubre a Veidt cuando escapa de la ciudad ante el aviso de un inminente ataque nuclear hacia las principales capitales del mundo y quien propone la idea de crear un grupo llamado *Los Crimebusters* para combatir el crimen, labor que lleva a cabo Capitán Metrópolis en la novela gráfica. Pero su hazaña más destacada es el asesinato de Veidt tras resolverse el misterio de la muerte de Blake y del plan para iniciar el apocalipsis.

También el seguimiento del Dr. Manhattan es distinto ya que, en primer lugar, desarrolla un espejo que refleja los pensamientos de las personas, el cual prueba con Laurie al tomar una de sus “células cerebrales” para “reproducir” el recuerdo de un evento importante para ella. Este dispositivo puede hacer referencia a las “neuronas espejo”, descubiertas en 1996 por Giacomo Rizzolatti, quien propone que estas células se activan en el cerebro de una persona cuando ve a otra realizar la misma acción que ella. En este caso, Manhattan combina las neuronas con los *taquiones*, partículas hasta ahora hipotéticas que pueden viajar a velocidades que superan la de la luz y que teóricamente podrían viajar en el tiempo, para reproducir recuerdos con exactitud.

No obstante, el invento que más repercute en la historia son los lentes que logran reproducir la energía solar y que son presentados por Adrian Veidt durante una fiesta exclusiva para superhéroes que ofrece en sus instalaciones en la Antártida. El anfitrión menciona que la ciencia ha avanzado en los últimos veinte años al pasar de la física cuántica a la teletransportación, en la cual se basa la aparición del calamar gigante en la novela gráfica, para dar paso a esta nueva posibilidad. En este contexto se plantea cierta incertidumbre ante el riesgo de tener un arma tan poderosa, ya que mientras Veidt afirma que los científicos ahora solo están limitados por su imaginación, Manhattan apela también a sus conciencias, a lo cual Veidt responde con indiferencia.

Durante la primera escena en la casa de Moloch, cuando Rorschach lo interroga por haber ido al funeral de Blake, él explica que una semana antes este último llegó ebrio y alterado a su casa para contarle que, en una revisión de rutina, había encontrado documentos que involucraban a Manhattan en algún plan turbio. Entonces, en un *flashback*, Blake dice lo siguiente:

Es decir, tú peleaste con ese fenómeno azul. Tú sabes cómo funciona su cabeza. Quién sabe cómo podría reaccionar si alguien se mete con él, no quiero pensar en eso. No lo sé. Quizá pueda detenerlo. Pero quizá... no deba. Dios. [...] Es decir, he hecho algunas cosas malas. Le hecho cosas malas a mujeres. Le disparé a niños en Vietnam. Pero nunca hice nada... nada como esto. Oh, Dios, perdóname [...] (29).

En este momento se plantea un misterio relacionado con Manhattan que puede vincularlo con la muerte de Blake, pero también cierta incertidumbre con respecto de su actitud hacia el mundo, la cual se ve reforzada en escenas posteriores por Laurie, cuando reclama al “superhombre” que utilice sus poderes para tener sexo con ella y trabajar en su laboratorio al mismo tiempo, y cuando le cuenta a Dan lo siguiente: “La forma en que mira las cosas, como si no pudiera recordar qué son y como si no le importara realmente. Este mundo... el mundo real. Para él es como caminar entre la niebla, y las personas son solo sombras” (35).

Pese a que parte de la narración pretende vincular a Manhattan con el cataclismo, al final solo se le relaciona con la creación del arma utilizada, es decir, con el lente que reproduce y potencializa la energía solar, la cual es utilizada para arrasar a los habitantes de las principales capitales del mundo. Antes, en la conversación que sostiene con Laurie en Marte, él justifica su inacción ante muchos acontecimientos del mundo al explicar que todo tiene un orden preestablecido, por lo que no puede modificarlos ni tampoco sus reacciones ante ellos. Esto finalmente resume su actuar con respecto de la ejecución del plan de Veidt, por lo que, tras su consumación, Manhattan solo desaparece del planeta sin ser culpado por el apocalipsis.

En esta transformación es evidente la concentración de personajes, dado que Manhattan se convierte en el culpable indirecto del apocalipsis, que ya no aparece el calamar gigante que se menciona en la novela gráfica y que no se menciona al grupo de artistas, científicos y escritores que lo crean a petición de Veidt. Además, es notorio el atajo dramático que busca simplificar la secuencia de acontecimientos para un seguimiento más ágil de la trama y, también, el cambio en las condiciones del cataclismo en un nivel sociohistórico, puesto que responde a la agenda de

principio de los dos miles, cuando se temían las repercusiones del pico de actividad solar en el mundo¹³¹.

Lo anterior nos lleva a reflexionar acerca del *transfert* o *proceso de apropiación* que Hayter hace de la novela gráfica. En primer lugar, deja algunos huecos en referencias históricas específicas que sí se mencionan en la novela gráfica como, por ejemplo, el nombre del presidente de los Estados Unidos, lo cual toma sentido cuando menciona que la historia se desarrolla en un contexto más cercano al de producción, es decir, en la primera década de los años dos mil y, dado que se trata de un texto preliminar, da la apertura a negociar el nombre del presidente y las características con las que será retratado según el contexto y las decisiones de los productores. Esta decisión trasciende las herramientas de análisis provistas por Vanoye con respecto de los problemas a los que se enfrenta el guionista en una adaptación, pues su resolución no solo es estilística o sociohistórica, sino que depende de las exigencias y las restricciones de la industria.

Hay que recordar que una transformación parecida a la anterior es la que narra el mismo Hayter en la entrevista descrita previamente, cuando expone que el cataclismo final tuvo que modificarse debido a los atentados del 11 de Septiembre pues, si bien no había límites en cuanto a tecnología, recursos narrativos o tiempo en pantalla para mostrar una catástrofe de esa magnitud con miles de víctimas en las calles de Nueva York, haberlo hecho habría impactado negativamente en la recepción de la audiencia, aún sensible por los acontecimientos, lo cual también habría afectado las ventas en taquilla. El guion de 2003, considerado en este análisis, ya no contiene dichos elementos.

Otro cambio de este tipo es el monólogo de The Comedian en la reunión de los *Crimebusters*, en la cual enfrenta al grupo para explicar la inutilidad de combatir el crimen ante la tensión bélica mundial y la aparición de las armas nucleares. Además, menciona lo siguiente: “Judíos, musulmanes, cristianos e hindús liberales, todos juntos, matándose unos a otros por diversión durante los últimos 2000 años. [...] Excepto ahora que tenemos armas nucleares, super-virus, toda clase de cosas divertidas. En el momento en que adquirimos la habilidad de destruirnos a nosotros mismos, todo paso a ser... cuestión de tiempo” (24).

En la novela gráfica no se mencionan las guerras con base en ideologías religiosas, pero sí se habla de que, en un mundo globalizado, los problemas locales pierden relevancia. En el guion,

¹³¹ Ver Salomone, Mónica. “El País”. 20 de abril de 1999. *La actividad solar alcanzará su máximo en el 2000*.

aunque se menciona la tensión nuclear, ya no se menciona la Guerra Fría como referente principal, sino el conflicto armado entre India y Pakistán, el cual terminó durante la primera mitad de los años dos mil, cuando el texto fue escrito. Esto representa un cambio sociohistórico significativo con respecto de la historia de Moore, lo cual pone de relieve la intención de Hayter por actualizar la historia y por empatizar con una audiencia más cercana al momento histórico de la producción, sin embargo, resta al relato un elemento trascendental que colocó a la novela gráfica como un texto artístico reconocido: la perspectiva crítica.

Un ejemplo más de las modificaciones a nivel sociohistórico es la representación del personaje de Laurie que, a diferencia de la imagen creada por Moore, en el guion se describe desde el inicio como una chica temperamental que no intenta mantener su apariencia intacta ante las batallas que enfrenta. El cambio hecho por Hayter responde a la tendencia de la imagen femenina en el cine de acción de la época, representada por filmes como *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) de Simon West y *Resident Evil: El huésped maldito* (2002) de Paul W. S. Anderson. Al conocer a los personajes interpretados por Angelina Jolie y Milla Jovovich es imposible no remitirse a ellos cuando describe a Laurie como una chica “en sus tardíos veinte, su belleza y fuerza son potencializadas por una furia inagotable. Ella ataca un maniquí de boxeo con series imposibles de patadas y golpes” (12). Esta transformación, además de darse a nivel sociohistórico, se da a nivel estético.

En otro orden de ideas, son pocas las referencias intermediales de la cultura popular que pueden rastrearse en el guion, uno de ellos son los fragmentos de la Biblia que se recitan durante el funeral de Edward Blake y la mención de la canción “You’re My Thrill” de Billie Holiday durante la operación de rescate de Laurie y Dan en el edificio en llamas. Ambos textos aparecen en la novela gráfica de la misma manera, sin embargo, en esa misma secuencia, Dan y Laurie escuchan el disco *Abbey Road* de The Beatles, y él cita la línea final de la canción “The End” para explicar a Laurie que esa frase describe a la perfección toda la existencia humana, aunque ella le responde que prefiere la música de los Sex Pistols. Esta canción vuelve a aparecer al final, cuando Dan mata a Veidt y decide dar un cierre a su plan maestro enviando el texto como indicación para todos los líderes políticos del mundo como una advertencia de las repercusiones que puede haber si inician nuevos conflictos bélicos. Esta referencia intermedial funciona como un añadido con fines audiovisuales para añadir emotividad al final de la película, pero también como un recurso que participa en la dramatización de la trama por la idea de reciprocidad y

equilibrio que busca compartir el autor. A continuación se revisa el guion de Alex Tse para identificar sus principales diferencias.

Alex Tse

El texto escrito por Alex Tse (2006) también se configura como un tipo de guion literario en el que se describen detalles de la historia, de la interacción entre secuencias y de la construcción de las imágenes a través de planos, lo que establece el ritmo del relato. En este orden de ideas, aunque López Clemente afirma que un guion que descompone la escena en planos se convierte en técnico, dicho elemento no es preponderante en el texto, por lo que este se clasifica como literario. En contraste con el de David Hayter, este guion contiene más elementos que contextualizan y complementan la historia como resultado del proceso de apropiación, principalmente a nivel sociohistórico.

El cambio que destaca más en un primer acercamiento hacia el texto es la importancia que cobran los medios de comunicación, ya que no solo son mencionados o mostrados como ambientación, sino que adquieren identidad, al referirse a programas y a formatos populares de los años ochenta, y retoman información que, en la novela gráfica, está condensada en las referencias intermediales apócrifas. Un ejemplo de dichos programas es “The McLaughlin Group”, un programa de televisión que se transmitió entre 1982 y 2016 en Estados Unidos, en el cual críticos y periodistas como Pat Buchanan¹³², Eleanor Clift¹³³ y Clarence Page discutían sus puntos de vista sobre los temas más sobresalientes del momento. En la dramatización escrita por Tse, el conductor, de quien nunca se menciona el nombre, expone como problemáticas a debatir los ejercicios militares de la Unión Soviética, la respuesta del Presidente Richard Nixon, las repercusiones sociales y los efectos de la existencia del Dr. Manhattan en la tensión de dicho conflicto.

A diferencia del texto de Hayter, aquí sí se menciona el nombre del presidente y la historia se mantiene en la década de los ochenta, además, se muestra el avance del Reloj de

¹³² Pat Buchanan es un periodista político estadounidense que se ha desempeñado como panelista recurrente en *The McLaughlin Group* y como consejero presidencial durante los periodos de Richard Nixon y Gerald Ford, además de ser director de comunicación de la Casa Blanca en la época de Ronald Reagan.

¹³³ Eleanor Clift es una periodista, editora y escritora política estadounidense, corresponsal de la Casa Blanca durante los periodos de Jimmy Carter y Ronald Reagan. Colaboró con *Newsweek* desde el inicio de su carrera hasta 2013. Siguió la carrera de Bill Clinton desde su campaña en 1992. Ha aparecido en distintos programas de opinión en ABC, NBC y CNN.

Apocalipsis como resultado de la tensión bélica y de la experimentación como armas nucleares. Otras referencias a la cultura popular son el programa de Larry King en donde entrevista a Javier Pérez de Cuéllar, Ex secretario General de las Naciones Unidas, acerca de la amenaza que representa Manhattan para el mundo; la entrevista de Manhattan en el programa *Nightline* presentado por Ted Koppel, en la cual el superhombre es presentado como una estrategia del gobierno estadounidense para amenazar a los soviéticos; los reportajes y las notas periodísticas que aparecen en televisión en distintos momentos de la historia, así como la aparición y la mención de personalidades destacadas como la fotógrafa Annie Leibovitz, el presidente Augusto Pinochet, Mao Zedong, Henry Kissinger, Ex secretario de Estado de los Estados Unidos, James Schlesinger, Ex secretario de Defensa, John Ehrlichman, Ex Consejero y H. R. Haldeman, Ex jefe de Gabinete de la Casa Blanca.

La única canción que aparece en el guion es “The Times They Are A-Changing” de Bob Dylan que marca el ritmo de la secuencia en la que, en contraste con la que vemos en la película, se muestran encabezados y fotografías que describen una realidad alterna en la que existen los superhéroes, Estados Unidos ganó la guerra contra Vietnam y Nixon está por iniciar su cuarto periodo presidencial. Las imágenes también muestran el muro de Berlín y la tensión en EU durante la Guerra Fría, además de disturbios organizados por la Policía y por los ciudadanos contra los superhéroes como precedente de la aprobación de la Ley Keene que termina por prohibir su existencia.

El monólogo inicial de Rorschach se reduce significativamente, dejando de lado las reflexiones críticas que hace sobre la sociedad neoyorquina en la novela gráfica. Se omiten los nombres de los Minutemen y los *Crimebusters*, y se sustituyen por los Watchmen para referirse tanto al primer como al segundo grupo de superhéroes. El personaje de Laurie vuelve al atuendo y a la actitud originales, dado que el contexto retorna a los ochenta, pero su espíritu rebelde y fuerte se mantienen. No obstante, el cambio trascendental de la historia se da con la responsabilidad que se le otorga a Manhattan con respecto del apocalipsis.

En este caso, Manhattan no desarrolla ningún dispositivo, como en el guion de Hayter, sino que trabaja con Veidt para desarrollar una fuente de energía limpia e infinita al reproducir su propio poder en una versión controlable. Uno de los inconvenientes a los que se enfrenta antes del desastre es a que su visión del futuro está obstruida por los taquiones provenientes de las explosiones que se desatarán más adelante, por lo que no puede prever ni detener ningún

acontecimiento. Se mantiene la idea de Manhattan como una amenaza ante su alejamiento del mundo, lo cual es reforzado por Laurie en la charla que sostiene con Dan y, finalmente, es utilizado por Veidt quien lanza los rayos creados con el poder de Manhattan para hacer creer al mundo que se trata de un castigo del superhombre hacia la humanidad por haber desatado la guerra.

En su guion, Tse también utiliza la concentración de personajes al cambiar a Hooded Justice por Hollis Mason en la escena en la cual Edward Blake intenta violar a Sally, la madre de Laurie. Además, quien lidera la reunión para conformar el nuevo grupo de Watchmen es Adrian Veidt, lo que tiene más sentido con respecto del desarrollo de la historia, pues de ahí parte su idea de ejecutar un ataque global para convertirse en el salvador de todo el mundo. En dicha reunión también se modifica el monólogo final de Edward Blake, esta vez se omite la mención de las religiones y la crítica se dirige más hacia la falacia de la justicia, pues Blake expresa “La justicia no importa, ¿de acuerdo? Porque en veinte años, a partir de ahora, seremos polvo. Los seres humanos han tratado de matarse unos a otros desde el inicio de los tiempos y ahora finalmente tenemos el poder para terminar el trabajo. Nada importará cuando las armas nucleares empiecen a volar, y les prometo que así será. Entonces, Ozymandias será el hombre más inteligente entre las cenizas” (31). El tema teológico se retoma al final, cuando se hace creer a la población que son observados por Manhattan y que pueden ser castigados por él.

La estrategia fundamental de Tse en la transposición de la novela gráfica *Watchmen* es construir el discurso de la película a través de la dramatización de acontecimientos ficticios tomando como referencia elementos, productos y personajes de la cultura popular norteamericana, principalmente la divulgada a través de los medios de comunicación audiovisuales más populares, en este caso, la televisión. Esto permite una lectura más dinámica del guion y facilita la transformación del texto en película, al tiempo que empatiza con el contexto sociohistórico de la producción y con la audiencia, aunque aún hay elementos que no se contemplan en el texto pero que sí aparecen en el filme como el resto del repertorio musical que, en palabras de Tse, fue seleccionado por Zack Snyder. A continuación se revisa la versión fílmica editada para su proyección en cine y la desarrollada con corte del director.

3.2.3. *Filme*

Para entender cómo las condiciones de éxito afectan la transposición de la novela gráfica *Watchmen* (1987) a su versión fílmica, se describen los acontecimientos narrados en la versión editada para salas de cine y el discurso configurada en el relato. No obstante, una de las estrategias más significativas en cuanto al cambio de soporte expresivo es el desarrollo de elementos que, si bien no pudieron integrarse en la versión para salas por el tiempo determinado para la proyección, sí fueron agregados en el corte del director en una edición especial de serie limitada para coleccionistas. A continuación se describen los acontecimientos narrados y el discurso plasmado en la edición para cine, así como los elementos que fueron agregados en la otra versión y la manera en que se modifica el discurso.

Relato de la versión para cine

Antes de su asesinato, Edward Blake toma un té frente a la televisión mientras observa un debate acerca de la postura del gobierno estadounidense, representado por el presidente Richard Nixon, ante los ataques de Rusia a Afganistán. En el programa vemos a diferentes expertos opinando acerca de las implicaciones de la existencia de Manhattan en la tensión de la Guerra Fría y la determinación de otro grupo de expertos de mover las manecillas del Reloj del Apocalipsis más cerca de la amenaza de la guerra nuclear. Blake cambia de canal y vemos algunos comerciales antes de llegar al de la fragancia “Nostalgia” de Veidt. De inmediato aparece un personaje a quien no es posible reconocer, que lo ataca y lo asesina aventándolo por la ventana panorámica de su lujoso departamento en Nueva York.

En la secuencia de créditos inicial vemos el ascenso y la caída de los Minutemen, así como la vida de los enmascarados después de su retiro. Luego se muestran las primeras hazañas del nuevo grupo de superhéroes: los Watchmen. Durante esta secuencia aparecen referencias hacia algunos acontecimientos sociohistóricos destacados para contextualizar la historia de los superhéroes a través de escenas ficcionalizadas, de representaciones de personajes reconocidos, así como de titulares en periódicos impresos, el proceso previo a la aparición de los Watchmen, su presentación y la inconformidad de la sociedad por su presencia.

Dos detectives y su equipo recorren el departamento de Blake en busca de información para revelar el motivo del asesinato y la identidad del autor. Tiempo después, ya sin policías, Rorschach se adentra en el lugar para inspeccionarlo y encuentra objetos relacionados con la

trayectoria de Blake como The Comedian. En otro lugar de la ciudad, Hollis Mason y Dan Dreiberg conversan sobre el origen de los superhéroes y de quienes fueron los primeros villanos a los que se enfrentaron: pandilleros disfrazados. Al terminar su cerveza, Dan vuelve a casa y se encuentra con Rorschach, quien le advierte sobre un posible asesino de enmascarados rondando suelto en las calles.

Adrian Veidt es entrevistado en su oficina acerca de la explotación de su imagen como superhéroe luego de revelar su identidad, mientras tanto, Dan lo espera para conversar acerca de la advertencia de Rorschach. Por su parte, este último va en busca de Manhattan y de Laurie para continuar con su labor de prevención, pero es ignorado por ambos. Dan y Laurie cenan y comparten sus experiencias como superhéroes al tiempo que reflexionan sobre sus vidas actuales y sobre el asesinato de Blake. Dan, Veidt y Manhattan acuden al funeral de The Comedian y rememoran momentos a su lado mientras Laurie visita a su madre en un hogar de retiro, quien también recuerda el intento de violación del que fue víctima por parte de Blake.

Rorschach irrumpe en el departamento de Moloch y lo cuestiona sobre su asistencia al funeral de Blake, él le cuenta que, días atrás, entró en su apartamento y le confesó que existía un plan macabro que superaba sus peores actos, y que también había una lista que incluía a Moloch y a la exesposa de Manhattan, Janey Slater. Moloch también revela que padece cáncer. Laurie abandona a Manhattan luego de reclamarle su alejamiento, de ella y de la humanidad, y busca a Dan para conversar sobre su separación. Ambos deciden ir a visitar a Hollis Mason, pero, en el camino, se encuentran con un grupo de pandilleros que intentan asaltarlos sin saber de sus habilidades para combatir el crimen. Al tiempo que arrasan con los delincuentes, Manhattan es entrevistado y cuestionado sobre su responsabilidad en la enfermedad terminal de varios de sus colegas más cercanos, incluyendo a Janey Slater, quien aparece en el set demacrada y casi sin cabello.

Manhattan se exilia en Marte y reflexiona sobre varios momentos de su vida. Richard Nixon y la Junta de Gobierno se reúnen para evaluar las próximas acciones a tomar ante el avance de la guerra a causa de la desaparición de Manhattan. Veidt recibe en su oficina a Lee Iacocca, creador del Mustang, quien lo confronta por su deseo de crear fuentes inagotables de energía y de dejar atrás los combustibles fósiles. Luego de amenazar al empresario y a sus acompañantes, justo cuando están a punto de ceder ante su propuesta, un hombre vestido de repartidor intenta asesinar a Veidt, pero, entre los disparos, hiere a su asistente y mata a Iacocca.

Dan propone a Laurie quedarse con él, pues su casa está bajo vigilancia del ejército. De camino a su departamento, Rorschach los observa y se cuestiona si ese es el motivo de la partida del superhombre. Luego vuelve a casa de Moloch para cuestionarlo sobre el hombre que intentó matar a Veidt, pero, al llegar, encuentra al ex villano muerto y descubre que ha caído en una trampa. La policía irrumpe en el lugar y Rorschach es obligado a revelar su identidad antes de ser aprisionado.

En la cárcel, Rorschach es entrevistado por el Dr. Long, quien le aplica la prueba de psicoanálisis que le dio origen a su nombre, luego, el enmascarado le cuenta cómo se convirtió en el personaje más buscado por la policía. En el comedor, Kovacs es hostigado por uno de sus compañeros y él responde vaciando un recipiente con aceite hirviendo sobre la cara de su agresor. Laurie y Dan comparten tiempo en el departamento y descubren la posibilidad de ser más que amigos. Después de un desconcertante sueño, Dan decide volver a vestir su traje de Nite Owl, dejar atrás el miedo y regresar a patrullar las calles; Laurie se une a la propuesta y emprenden el viaje en Archie, su nave. Rescatan a varias personas atrapadas en un edificio en llamas y las trasladan a un lugar seguro. Continuando el ambiente de excitación tras la hazaña, tienen su primer encuentro apasionado dentro de la nave que sobrevuela la ciudad.

En el reclusorio se desata un motín y Rorschach acaba uno a uno con sus adversarios, mientras tanto, Nite Owl y Silk Spectre acuden a liberarlo. De vuelta al departamento de Dan, los superhéroes se encuentran con Manhattan, quien lleva a Laurie a Marte para hablar sobre la guerra, la vida y la existencia humana. Luego de compartir su poder, Manhattan ayuda a Laurie a descubrir que Edward Blake es su padre y deciden volver a la Tierra. Mientras tanto, Rorschach y Nite Owl recopilan nueva información sobre el asesino de enmascarados, van en busca de Veidt, quien ha desaparecido, y encuentran en su computadora toda la información relacionada con su plan maestro. La Junta de Gobierno y Nixon deciden iniciar la ofensiva.

En la Antártida, Veidt asesina a sus colaboradores científicos para eliminar sospechas y rastros de su plan. Rorschach deja su diario en un buzón para después emprender el viaje al lado de Nite Owl en busca de Veidt. En la Antártida, Ozymandias monitorea los medios de comunicación en su panel de pantallas para saber lo que sucede en el mundo. Rorschach y Nite Owl se escabullen en “el nuevo Karnak”, la base de operaciones de Veidt, para enfrentarlo, luego, él les revela, paso por paso, su plan: destruir las ciudades más importantes del planeta haciendo creer a la humanidad que se trata de un castigo de Manhattan por sus intentos de guerra. Se revela

que la idea de Veidt siempre fue replicar los poderes de Manhattan para amenazar y mantener la paz mundial.

Pese al intento de Rorschach por detener a Veidt, el plan es ejecutado. En las calles de Nueva York, todo es desintegrado por la onda de choque de la explosión. Nixon y su Junta descubren que los ataques no son externos, sino que vienen de Manhattan. Él y Laurie vuelven a la Tierra solo para encontrar todo en ruinas, luego de atar cabos descubren el plan de Adrian y se teletransportan a la Antártida a buscarlo. Adrian intenta eliminarlo replicando el mecanismo de su accidente, pero Manhattan se reintegra en un tamaño mucho mayor. Al mostrarles el efecto pacifista de su estrategia, Veidt convence a los enmascarados de guardar el secreto, menos a Rorschach, quien intenta escapar para revelar la verdad, pero es desintegrado por Manhattan antes de lograrlo.

Luego de increpar a Veidt sobre lo que hizo, Dan y Laurie se van. Veidt contempla su hazaña. Tiempo después, Sally visita a su hija y a Dan en el departamento. Laurie revela a su madre que ya sabe que Edward Blake es su padre y ambas dejan atrás los rencores. Dan repara a Archie con la intención de volver a patrullar la ciudad. Él y Laurie confían en que todo estará bien mientras las personas piensen que Manhattan los vigila, aunque “nada nunca acaba”. En las oficinas del *New Frontiersman*, el diario de Rorschach espera a ser descubierto por los editores ante la falta de noticias en un mundo en paz.

Discurso de la versión para cine

Como en el guion de Tse, la película inicia en el departamento de Edward Blake quien, mientras se prepara una bebida caliente, ve el programa “The McLaughlin Group” en el cual se debate acerca de las repercusiones de la existencia de Manhattan en la dinámica social y diplomática mundial. Observamos el avance del Reloj del Apocalipsis en esa y en otras escenas más. Vemos otros noticiarios con notas acerca de la guerra, y cortes comerciales de MTV, canal que surgió precisamente en 1985, y de productos de la marca Veidt. Durante el asesinato de Blake, escuchamos la canción “Unforgettable” de Nat King Cole.

En la secuencia de créditos inicial, los superhéroes participan en escenas destacadas de la historia estadounidense para ubicar temporalmente la diégesis, pero también en otras escenas que en la novela gráfica solo se mencionan, como las que se encuentran en el libro “Bajo la máscara” y que narran el ascenso y la caída de los Minutemen. Durante el recorrido audiovisual, suena

“The Times They Are A-Changin’” de Bob Dylan. Después, cuando Rorschach entra a investigar el asesinato de Blake en su departamento, encuentra una fotografía de la víctima con el presidente Nixon, una ilustración y una fotografía de Silk Spectre, un periódico antiguo en el que se mencionan sus primeras hazañas y un escondite con el disfraz y las armas de The Comedian.

Vemos el libro “Bajo la máscara” escrito por Hollis Mason en diferentes momentos de la cinta, como en su primera charla con Dan, en la que es posible apreciar la pila de ejemplares en su escritorio, o en una entrevista a Mason que Manhattan recuerda en el recuento de sus experiencias, en ella, el autor lo describe como el “amanecer del superhéroe” mientras sostiene un ejemplar del libro frente a la cámara. Otro número puede apreciarse en el escritorio de Adrian Veidt, cuando Nite Owl revisa el lugar en busca de la contraseña del disquete que contiene la información sobre su plan maestro.

Vemos la imagen de Ozymandias en diversos artículos promocionales como figuras de acción y portadas de revistas, lo cual evidencia su relevancia en el contexto sociocultural de la diégesis. En contraste con la novela gráfica, en este texto, Adrian Veidt tiene como objetivo obtener una fuente de energía renovable e infinita que mitigue la incertidumbre las naciones por no tener suficientes combustibles fósiles pues en esa realidad, según sus palabras, la guerra sería obsoleta. En la reunión de superhéroes, en el titular del periódico que aparece vemos que los soviéticos llaman a Manhattan arma imperialista. También se menciona la lucha entre humanos, el deseo de destruirse unos a otros sin mencionar las religiones y las bombas nucleares que pueden exterminar a todos.

Manhattan explica desde el principio que su visión del futuro está nublada probablemente por un estallido de taquiones provocado por la explosión de bombas nucleares, lo que podría indicar que la guerra nuclear iniciará más adelante. Esto indica que sí tiene la intención de ayudar a Rorschach en la investigación, pero que el bloqueo no le permite ver hacia adelante. En la novela gráfica se muestran el alejamiento de Manhattan de su humanidad en sus reflexiones acerca de la vida y la muerte, de lo irremediable del futuro debido a que el tiempo es circular y no puede modificarse algo que está sucediendo en simultáneo. De hecho, aquí afirma que quizá su invento prevenga la guerra, lo cual implica que el futuro sí puede modificarse. Al final de la escena, Rorschach no se va por molestar a Laurie con sus comentarios acerca de los “lapsos morales” del “héroe patriótico” Edward Blake, sino porque Manhattan no quiere ser interrumpido en su trabajo. El discurso moral de Rorschach se limita en algunos aspectos. No defiende a The

Comedian, sino que intenta resolver su asesinato para castigar al culpable y para evitar que mate a otros.

La versión rusa de la canción “99 Red Ballons” de Nena aparece al inicio de la escena en que Dan y Laurie cenan juntos. La secuencia del funeral de Blake inicia con la canción “The Sound of Silence” de Simon y Garfunkel, en ella, Manhattan recuerda a The Comedian como su compañero de batalla en Vietnam. La puesta en escena de los recuerdos remite, por un lado, a las viñetas de la novela gráfica en las que el superhombre arriba a la zona de conflicto y los soldados vietnamitas lo ven como a un Dios al que temen por tener el poder de destruirlos. Pero, por otro, la inserción de *La cabalgata de las Valquirias* nos remite a la escena de la película *Apocalypse Now* (1979) de Francis Ford Coppola, en la que los soldados estadounidenses rafaguean una aldea a bordo de helicópteros con la melodía sonando en sus altavoces.

Cuando Sally recuerda el intento de violación del que fue víctima por parte de Blake, Hooded Justice, quien la rescata, no la culpa por su vestimenta como en el caso de la novela gráfica, lo que puede responder a la corrección política del nuevo contexto. Al inicio del recuerdo de los disturbios que enfrentan Nite Owl y The Comedian suena la canción “I’m Your Boogie Man” de KC and The Sunshine Band, aparece un periódico que dice “Los policías piden que los dejen hacerlo”, como en el texto previo y The Comedian menciona a Bob Woodward y Carl Bernstein, quienes revelaron el escándalo de Watergate. Hablan del sueño americano que se hizo realidad, lo que podría interpretarse como que el control de Estados Unidos sobre los ciudadanos del mundo se hizo canon hasta para su propia población.

En la mesa de Moloch vemos un periódico que dice “Los soviéticos no tolerarán acciones arriesgadas en Afganistán”, así como algunos sobres con membrete de Pyramid Transnational, la empresa de Veidt. En su diario, Rorschach no menciona la decadencia de la sociedad norteamericana, se enfoca en reflexionar sobre el asesinato de Blake. En la escena en la que Manhattan se duplica mientras tiene relaciones sexuales con Laurie, suena *You’re My Thrill* de Billie Holiday, que en la novela gráfica aparece cuando Dan y Laurie rescatan a varias personas de un edificio en llamas.

El programa en el que entrevistan a Manhattan es una representación de *Face to face*, el cual era producido por la BBC y conducido por Jeremy Isaacs a finales de los ochenta. El estilo del programa era poner a los entrevistados en aprietos para lograr reacciones no practicadas. Durante la entrevista, Manhattan recuerda a su padre, quien dejó de ser relojero cuando Einstein

descubrió que el tiempo era relativo. Este fragmento es parte de los recuerdos que, en la novela gráfica, se muestran cuando reflexiona sobre su vida en Marte. En el comentario, el superhombre trae el recuerdo al aquí y al ahora como un ejemplo para responder a las preguntas de los medios. Además, la aparición de Janey Slater en el set, acerca el programa al formato de los *talk shows*, en los que la charla se centra más en compartir experiencias de vida y, muchas veces, en evidenciar los conflictos entre los panelistas. Estos cobraron relevancia a mediados de los noventa y principios de los años dos mil.

En los recuerdos de Manhattan, cuando es desintegrado, recuerda también las palabras de su padre diciéndole que, para rearmar un reloj, solo es necesario volver a colocar las piezas en la secuencia correcta, lo cual, en la novela gráfica, no es mencionado por este personaje sino por el mismo Manhattan para explicar la manera en que logró reintegrarse. Los comentarios acerca de Manhattan escritos por Milton Glass en la novela gráfica, son divididos entre la mesa de debate del inicio y las declaraciones de Wally Weaver. En la reunión de la Junta de Gobierno de Nixon, el presidente hace comentarios irónicos sobre la posibilidad de que desaparezca la Costa Este de Estados Unidos y que México se vea muy afectado. Esto muestra su actitud ante la guerra, pues la ve como si se tratara de un juego, idea que es reforzada por los jefes del ejército, quienes aseguran que dichos efectos “no están mal”.

La aparición de Lee Iacocca hace referencia a lo que sucedería, o sucede, con la industria de los automóviles que siguen utilizando procesados de petróleo para moverse ante la creación de vehículos que pueden moverse con energía sustentable. El asesor de Iacocca insiste en que deberían investigar los vínculos de Veidt con el comunismo debido a que pretende ofrecer energía ilimitada y gratuita a la humanidad, lo cual asocian con la ideología socialista. Mientras Veidt les explica que su intención es seguir los pasos de Alejandro Magno y los lleva a recorrer sus instalaciones, en el fondo suena *Everybody Wants to Rule The World* de Tears for Fears, aludiendo a su anhelo de dirigir el mundo. El discurso de Veidt resta importancia a la energía nuclear, que se menciona como un tipo de energía obsoleto que solamente sirve como moneda de cambio, y destaca la importancia de crear nuevas fuentes renovables. Luego de amenazar a los empresarios con el retiro de su dinero de sus acciones y de hacer público el desacuerdo, ceden a sus peticiones.

La aprensión de Rorschach es difundida en los noticiarios, lo cual también aparece en la novela gráfica. No vemos la vida privada del Dr. Long, psiquiatra de Kovacs, pero vemos, a

través del cambio en su semblante, la transformación de su punto de vista. El primer encuentro de Dan y Laurie es ambientado por la canción “Hallelujah” de Leonard Cohen. Cuando Rorschach y Nite Owl acuden al bar a investigar sobre el asesino de enmascarados, de fondo suena la canción *Clyde* de Waylon Jennings. Ya en las oficinas de Veidt, Rorschach descubre un expediente psicológico de Manhattan que indica su predisposición a separarse de su condición humana si se cortan sus vínculos más cercanos, lo cual sucedió luego de descubrir que Laurie inició una relación con Dan.

La llegada de Rorschach y Nite Owl a la Antártida es acompañada por la canción “All Along The Watchtower” de The Jimi Hendrix Experience, originalmente de Bob Dylan. El efecto pacifista del plan de Veidt es revelado por el presidente Nixon y reforzado por las imágenes de distintos programas en los que puede verse a los líderes del mundo estrechando manos en favor de la unión global. Todo a través del panel multipantalla de Veidt. Manhattan termina su interacción con Veidt afirmando que comprende el objetivo de su plan, sin condenarlo o aceptarlo. Antes de desintegrar a Rorschach también asevera que él puede cambiar casi todo, excepto la naturaleza humana, lo cual se menciona varias veces en el filme como el principal problema del mundo: la naturaleza salvaje de la humanidad que se destruye a sí misma. Dan confronta el idealismo de Veidt y le explica que lo que ha hecho es deformar a la humanidad, mutilarla. La partida de Dan y Laurie de la Antártida es acompañada por la melodía *Requiem* de Mozart. Laurie pronuncia las palabras que Manhattan dice a Ozymandias antes de irse: nada acaba nunca. En un plano general se aprecia la ciudad en reconstrucción, con el nombre de Veidt en todos los vehículos que vuelan por el aire y en las máquinas utilizadas en las obras. La película cierra con la versión de My Chemical Romance de la canción “Desolation Row”, originalmente de Bob Dylan.

Por otro lado, la tendencia de abordar la humanidad de los superhéroes y su construcción como seres complejos había sido inaugurada en el cine por *Batman inicia* (2005) y por *Batman: el caballero de la noche* (2008) de Nolan, y continuada por otras como *Hancock* (2008) de Peter Berg que, aunque no se basaba en cómics, mostraban una cara menos solemne del héroe. A la llegada de *Watchmen*, el tratamiento de los personajes ya no era una novedad y el apego al texto previo exigió que la historia se alineara a los postulados acerca de la Guerra Fría que, si bien en su momento dotaron al texto de una perspectiva crítica, ahora anclaban la reflexión sobre el contexto actual a un pasado cuyos conflictos ya estaban resueltos.

Aún con dicha dificultad, en el filme se destacaron otros temas como los riesgos de considerar la energía nuclear como una energía renovable y segura, así como la manipulación de la opinión pública a través de los medios de comunicación masiva, la cual ya había sido abordada en la novela gráfica. La primera línea temática coloca a Dr. Manhattan como la personificación de la energía nuclear que, además, al carecer de certeza sobre el futuro se convierte en un ser manipulable y a la vez peligroso, puesto que no está consciente de los alcances de sus poderes ni de sus acciones. Por otro lado, la discusión sobre los medios masivos pasa de mostrar la relevancia de la prensa, en la novela gráfica, a mostrar la importancia de la televisión en el manejo de la opinión pública. Entonces, podría decirse que la película sí aliena conceptos familiares y los actualiza en función del contexto de su producción.

Relato de la versión con corte del director

En la versión con corte del director se agrega casi una hora de contenido tomando como base la versión para cines pero integrando escenas que representan fragmentos importantes de la novela gráfica, entre ellos, el asesinato de Hollis Mason, algunos discursos y diálogos ficticios del presidente Nixon, narraciones de Rorschach, las conversaciones entre Bernard y Bernie, quienes intercambian algunos diálogos mostrando sus posturas con respecto de la Guerra Fría, de la huida de Manhattan y de la inminencia de un ataque, así como las secuencias animadas del cómic de “Los relatos del Navío Negro” que se incrustan entre las del filme sin recurrir a elementos interactivos como bocadillos superpuestos en los fotogramas. En este apartado solo se describen los fragmentos en los que se inserta la versión animada de “Los relatos...”, ya que es una de las transformaciones más importantes con respecto de la novela gráfica.

El primer fragmento aparece luego de una reflexión de Rorschach acerca del bien y el mal ante el inminente apocalipsis. Vemos a un hombre que flota entre cadáveres y los restos de un barco en medio del mar, a lo lejos escucha la voz de uno de los miembros de la tripulación que pide su ayuda. Intenta llegar a él pero, antes de poder siquiera acercarse, un mástil cae sobre su compañero matándolo al instante. A lo lejos un barco parece acercarse, el tripulante lo llama El Carguero Negro. La nave tapizada de cadáveres pasa a su lado, él se aferra a una escultura que flota a su lado para no ser arrastrado por la corriente. Se encomienda a Dios y cierra los ojos.

El siguiente se inserta luego de que Hollis Mason compra la revista *Time* en el puesto de periódicos y Bernie, el dueño del kiosco expresa su gusto por su libro. El chico lector continúa la

historieta “Los relatos del Navío Negro”, en la cual vemos al protagonista llegando a tierra sobre la escultura de una mujer. Algunos cadáveres flotan en el mar, a su alrededor, y reflexiona sobre todo lo que ha tenido y sobre lo que le hace falta en la vida. Mientras observa a las gaviotas comerse a los cadáveres, él ruega por que le arranquen los ojos para no ser más testigo de la terrorífica realidad.

Luego de la entrevista en la que Manhattan es confrontado por los medios sobre su responsabilidad en la enfermedad de sus colaboradores y del enfrentamiento de Dan y Laurie contra un grupo de pandilleros, se inserta una parte animada más en la cual el protagonista de “Los relatos...” recuerda a su familia y reflexiona sobre su necesidad de regresar a casa, pues piensa que el bienestar de su pueblo depende de su regreso. Construye una balsa con cadáveres y emprende el viaje de vuelta a casa, al tiempo que reflexiona sobre la finalidad de la muerte. En las calles, la gente se preocupa por el exilio de Manhattan.

La siguiente parte se muestra luego de la aprehensión de Rorschach, cuando su identidad es divulgada. El protagonista de la historia narra las dificultades del viaje y recuerda el ataque del Navío Negro a su embarcación. Después, tras el sueño apocalíptico de Dan, el naufrago es acechado por tiburones y, luego de vencerlos, piensa en que el Navío Negro pudo haber atacado ya su ciudad de origen, generando muerte y destrucción. Posteriormente, al enterarse de la invasión soviética a Afganistán, Bernie le regala el último número de “Los relatos...” al chico lector, en el cual el pirata llega a su ciudad de origen y asesina a una pareja para robar su caballo y poder llegar a casa. Ya ahí, encuentra a una mujer desconocida a quien también mata a golpes. El llanto de sus hijos le deja saber que su víctima era su esposa. En el último fragmento, luego de la llegada de Nite Owl y Rorschach al escondite de Veidt, vemos al naufrago volver al mar y abordar el Navío Negro.

Discurso de la versión con corte del director

La historieta “Los relatos del Navío Negro” se audiovisualiza dentro del filme y se inserta en algunas transiciones en las cuales la cámara se acerca a una de sus páginas mientras Bernie la lee, lo que indica al espectador que está adentrándose en el relato. Entonces, esta versión animada del cómic podría considerarse una transposición dentro de otra, dado que los recursos expresivos a partir de los cuales se transforma son distintos a los del *live action* con actores reales. A manera de diálogo, la narración animada se vincula con la diégesis principal del filme a través de la voz

off, tanto del personaje principal de “Los relatos...” cuando termina una secuencia como del personaje del filme que pronuncia las líneas previas a una inserción. Dado el carácter sintagmático del lenguaje fílmico, es posible dar sentido a las escenas y a las secuencias en función de las que están antes y después. En términos generales, el relato animado se presenta como una reflexión sobre lo que sucede y lo que está por suceder en la diégesis principal, de manera que los pensamientos del protagonista de “Los relatos del Navío Negro” suelen asociarse con los momentos que atraviesan los personajes del *live action* en las escenas que anteceden y proceden a la secuencia animada. A continuación se describen los detalles discursivos de las secuencias en las que es posible dar cuenta de dicha dinámica.

Secuencia 1: El ataque

Antes de la secuencia animada, Rorschach visita a Dan para avisarle de la muerte de The Comedian y advertirle sobre sus sospechas de un asesino de enmascarados; Dan, por su parte, intenta encontrar una respuesta lógica al crimen y explica a su excolega que no tiene de qué preocuparse. Ante la indiferencia de su amigo, Rorschach se marcha. Mientras camina por las calles, bajo la lluvia, se escucha la voz en *off* del personaje recitando las siguientes palabras:

El diario de Rorschach. La primera visita de la noche no fue fructífera. Me siento un poco deprimido. Pronto habrá guerra. Millones morirán en miseria y pobreza. ¿Por qué tiene importancia una muerte al lado de tantas? Porque existe el bien y el mal, y se debe castigar el mal. Aún frente al Armagedón... no haré concesiones en esto. Pero hay tantos que merecen un castigo... (Snyder *Watchmen* 2011)

La pantalla se va a negros mientras se escucha la última línea de la narración. Luego aparece el protagonista de “Los relatos del Navío Negro” flotando entre los cadáveres de la tripulación de su barco. Se aprecian las aguas escarlatas que se describen en la novela gráfica. Uno de los sobrevivientes, Ridley, llama al personaje a quien se refiere como Capitán para pedirle ayuda, pues uno de sus pies está atorado entre los restos de la embarcación. Pese al esfuerzo del Capitán, quien acude en su ayuda de inmediato, este no logra llegar a tiempo y Ridley muere aplastado por un mástil. El protagonista se sumerge para rescatar el cuerpo.

De pronto, el Navío Negro se acerca con su tripulación pidiendo más sangre. En ese momento inicia la narración del protagonista, la misma que aparece en la primera intervención de “Los relatos...” en la novela gráfica. La última línea versa lo siguiente: “Las olas a mi alrededor eran escarlata... espumosas y calientes al despertar del Navío. En desesperación, ofrecí mi cansada alma a Dios todopoderoso... a su misericordia y juicio” (Snyder *Watchmen* 2011). Al terminar la secuencia, aparece Bernie leyendo la historieta mientras Bernard le dice: “¿Qué piensas chico?, debíamos bombardear Rusia y dejar que Dios se encargue”.

Las tres secuencias destacan dos conceptos: el juicio y Dios, lo cual hace referencia al nombre del capítulo “El juez de toda la Tierra”. La función sintáctica de la historieta permanece, aunque el reordenamiento cambia el sentido de las secuencias adyacentes. Por otro lado, la focalización interna del relato se mantiene, aunque en la novela gráfica el discurso de este diálogo se presenta como una crítica hacia los medios de comunicación que, tras infundir el miedo en la sociedad, construyen una justificación para el uso de armas nucleares en aras de poner fin a la tensión de la Guerra Fría. Bernard reflexiona sobre los horrores que muestran los periódicos y revistas diariamente y su resignación ante ello, mientras el montaje asemeja este fenómeno a la llegada del Navío.

En el filme, la narración precedente de Rorschach otorga a la llegada de la embarcación un sentido de castigo hacia alguien cuya identidad es indefinida pues, según esta interacción, el castigado sería el asesino de superhéroes, cuyo nombre aún se desconoce en ese momento del relato. No obstante, en la versión gráfica de la historieta, Bernard es quien propone castigar a los rusos. Esto implica también una transformación temática. La animación continúa después del funeral de Edward Blake. Se observa el mar abierto y luego aparece una playa tras las olas. La mano del protagonista cuelga sobre el agua y las gaviotas sobrevuelan mientras pronuncia las siguientes palabras:

Al despertarme, me encontraba en una playa deprimente... con mis hombres. Partes de ellos. [Rescata la escultura de una mujer del mar y la erige sobre la playa]¹³⁴ Es lo único que podía hacer por ella... pese a llevarme a cruzar mares de sangre. [Tapa los ojos de la figura con un alga]. Su abrazo húmedo previno que naufragara sin fin. Sin embargo, este pequeño consuelo era todo lo que podía ofrecerle. Un miembro de mi tripulación yacía en

¹³⁴ Las acotaciones se colocan entre paréntesis y los diálogos entre guiones largos.

el suelo. Los pájaros se comían sus pensamientos y recuerdos¹³⁵ — ¡Aléjense! — En el infierno, al menos las gaviotas son felices. Por mi parte, rogaba que me sacaran los ojos. Así aliviarían mis penas futuras (Snyder *Watchmen* 2011).

El texto de apoyo de la secuencia en la novela gráfica dice: “Ignorado, permanecí en la superficie y lloré incapaz de soportar mis circunstancias” (Moore, Capítulo III, p. 2). Este fragmento se audiovisualiza en el filme. Sus sollozos son vinculados con los gemidos de Laurie, quien tiene sexo con Manhattan. Aquí hay una transformación formal pues, aunque las dos secuencias mantienen el vínculo, el recurso empleado es distinto. En la novela gráfica, se observa la similitud entre la última viñeta de una secuencia y la primera de la siguiente; mientras que, en la cinta, ambas se relacionan por el montaje del sonido. Por lo tanto, en el filme, por un lado, una reconfiguración, dado que se animan las primeras viñetas del capítulo III de la historieta y se incluye un breve diálogo entre el náufrago y un miembro de su tripulación¹³⁶; y, por otro, hay un reordenamiento que implica una transformación sintáctica, puesto que el metarrelato se coloca junto a secuencias distintas de las del texto precedente, a las cuales les asigna un sentido.

Secuencia 2: El plan

La secuencia animada continúa justo después del enfrentamiento de Laurie y Dan contra algunos criminales en un callejón oscuro. La pelea se desarrolla a la par de la entrevista donde se acusa a Manhattan de causar la muerte de sus conocidos. Cuando Dan y Laurie salen del callejón, ella se despide diciendo “Cuídate, Dan. Es un mundo peligroso”. Inmediatamente después, inicia la animación donde el protagonista solloza junto al mar y pronuncia lo siguiente:

Pensé en mi familia... mi esposa, mis hijas. Vulnerables, sin sospechar nada. Esperando mi regreso, sólo para ser recibidas por la maldición... que se les viene encima — ¡Oye! ¡Acá! ¡Acá!... [El protagonista nada hasta una barca que se observa a lo lejos, sobre el mar]. Ridley. [Arrastra el cuerpo de su compañero hasta la orilla y lo desenrolla de la tela que lo envolvía] — Una vela. Ridley me trajo una vela. Quizá esta sea mi forma de llegar a Davidstown. Todo lo que amaba, por lo que vivía, dependía de regresar a casa... antes que

¹³⁵ En la novela gráfica, el miembro de la tripulación es Bosun Ridley.

¹³⁶ En la novela gráfica, los textos provenientes de “Los relatos del Navío Negro” no contienen diálogos, sólo introspecciones del personaje.

ese terrible Navío. El sol de la mañana me encontró con los mismos problemas. Más abajo en la playa... algunos miembros de mi tripulación estaban inflados de gases. Temblé ante mi propia idea, tratando de deshacerme de esta repugnante noción. [Empieza a desmembrar los cuerpos] Aún en la muerte, trataban de cumplir su misión... haciendo posible que nuestra balsa flotara. Y yo cumpliría mi deber con ellos regresándolos a sus casas. Sacudiendo rudamente a mis hombres de... su descanso eterno y poniéndolos en la cama que preparé... esperaba que mi esposa e hijas fueran tratadas con más gentileza... cuando les llegara su turno — Llegaremos a casa, mi amigo [le dice al cuerpo de Ridley quien sostiene el mástil] — Espere por la marea. Luego, embarcando, fui en dirección Este a través del nocturno mar, llevando los cuerpos de hombres asesinados. La esperanza puede ser algo horrible. [El personaje lucha para sobrevivir a una tempestad. Despierta sobre el cuerpo de Ridley] Con el amanecer llegaron las gaviotas buscando desayuno — [Una de las aves le arranca un ojo a su compañero] ¡Ridley! ¡Aléjense! [Las espanta y captura a una] Recordé que yo tampoco había comido — Sé que es horrible, pero es todo lo que tenemos [Devora la gaviota a mordidas] — (Snyder *Watchmen* 2011).

El contenido de la secuencia gráfica de “Los relatos...” es reordenado. En la secuencia posterior Bernard y Bernie son alertados sobre el escape de Manhattan. La reflexión de “Los relatos...” mantiene su vínculo con la desaparición de Manhattan y lo que representa para los seres humanos, particularmente para los estadounidenses, quienes con su partida se encuentran desprotegidos. No obstante, se deja de lado el tema de la caducidad de los superhéroes que se plantea en la novela gráfica, lo cual implica una transformación temática.

Secuencia 3: El viaje

Antes de la secuencia animada, Rorschach acude al departamento de Moloch a continuar su investigación acerca del vínculo entre la empresa Pyramid y los enfermos de cáncer relacionados con Manhattan, pero todo resulta ser una trampa para detenerlo y revelar su identidad. Después de la aprehensión, Bernard presume a sus clientes que el enmascarado visitaba su puesto de revistas recurrentemente, mientras que Bernie lee un nuevo número de “Los relatos...” en el cual el protagonista expresa lo siguiente:

Quien quiera que seamos o donde sea que vivamos, existimos por el capricho de asesinos. A penas reconozco a mi amigo Ridley. No me atrevía a decirle que era una reflexión horrible de lo que antes fue. Debo llevarlo a su casa antes... antes de que se ponga peor. Antes de que sucumba. He escuchado que se puede vivir con menos de medio litro de agua salada al día. — ¿Capitán? ¿Qué está haciendo, Capitán? — Voy hacia Davidstown. Eso hago. Necesito advertirles a todos. — ¿Cree que llegará a Davidstown antes que el Navío Negro? La soledad lo ha vuelto loco, Capitán. En verdad, loco. — Pero debemos intentarlo. — Es usted un tonto. Sólo usted sobrevivió al ataque del Navío. La suerte ha sido buena con usted y usted le escupe en la cara. Vuelva su balsa de regreso y vaya tan lejos como le sea posible. — No. No. Mi familia. Debo protegerlos. — El Navío Negro ya está allá. Su esposa, muerta. Sus hijas, muertas. — Cállate. — Le ha fallado a su familia, como le falló a su tripulación [el protagonista recuerda el ataque a su embarcación]. Terminará muerto como ellos. Arriesga su vida en vano. — Doy mi vida con nobleza... [Ridley ríe] aun si fallo al intentarlo, me consuela saber que veré a mi familia otra vez en el cielo. — ¿Cielo? No hay cielo, Capitán. Créame, señor. Yo ya lo sabría (Snyder *Watchmen* 2009)

El naufrago ya flota sobre la balsa de cadáveres. La reflexión sobre su reflejo en el agua pasa reconfigurada a este fragmento donde se contempla a sí mismo como el cadáver de Ridley. Se enfrenta a sus propios pensamientos proyectados en el cadáver de su compañero, quien desafía sus creencias, sus planes y sus expectativas¹³⁷. Hay un reordenamiento, una reconfiguración y una transformación temática, dado que el nuevo orden de los sucesos y la construcción del nuevo punto de vista, que ya no se enfoca en Adrian Veidt, destacan la discusión sobre la identidad de Rorschach, quien, al ser despojado de su “rostro” frente a los medios, se siente confundido. La secuencia posterior es la entrevista que sostiene con el psiquiatra a su entrada en el reclusorio.

Secuencia 4: Los tiburones

Este fragmento se sitúa después del sueño apocalíptico de Dan, en el cual él y Laurie se besan mientras una bomba atómica explota detrás de ellos, convirtiéndolos en cenizas. En “Los relatos

¹³⁷ Estas afirmaciones la encontramos en el Capítulo VIII donde el personaje, después de elegir la locura, comienza a tener delirios y escucha las voces de sus compañeros muertos, hasta entabla conversaciones profundas con ellos sobre la vida y la muerte.

del Navío Negro”, el naufrago flota en la balsa hecha con cadáveres al lado de Ridley, cuando, de pronto, es atacado por un cardumen de tiburones. Durante la embestida de las bestias marinas pronuncia las siguientes palabras:

Sepan esto amigos. El Hades es húmedo. El Hades es solitario. [Los tiburones comienzan a devorar los cadáveres y él los golpea con una estaca. Uno de ellos irrumpe en la balsa y lo mira a los ojos]. Y en ese instante nos conocimos. [Entierra la estaca en el ojo del tiburón que, al intentar escapar, se sumerge llevando la balsa con él. Cuando el animal por fin muere, la balsa sale a flote junto con su cuerpo, que se ha intercalado con los troncos. Otra bestia se come el cadáver de Ridley y el protagonista arranca su cabeza al intentar rescatarlo]. — Lo siento, amigo. — Mi balsa era cada vez más grotesca, reflejando mi propia transformación. A la deriva, mis pensamientos más oscuros vagaban sin rumbo, derramándose del cerebro al corazón como tinta negra imposible de remover. Con seguridad, la nave ya había llegado a Davidstown. Imaginaba calles quietas asaltadas por los demonios del Navío Negro. Mi esposa, mis hijas, de seguro muertas. Mi tripulación, muerta. La bestia en la que voy, muerta. — *¡Más sangre, más sangre, más sangre!* — ¿Padre? [se escucha la voz de su hija]. — No puede ser. Dios, no puede ser. — Padre, ayúdanos. Por favor. — Esperen. Ya voy. — Apresúrate, querido. — Esperen. Cualquiera menos ellas. Cualquiera. Cualquiera. — Había tragado demasiada agua salada. Había tragado demasiado horror. Dios me ha maldecido. Dios nos ha maldecido a todos. En verdad, la vida es un infierno y la mano dura de la muerte nuestra única salvación. Ya no soporto más. Quiero unirme a mi familia desesperadamente [el protagonista se sumerge con la cabeza de Ridley en la mano. Cae en la arena y abre los ojos] (Snyder *Watchmen* 2009).

Hay un reordenamiento del contenido mostrado en la novela gráfica, así como una transformación formal, dado que la secuencia se audiovisualiza. También hay un cambio en el personaje focal, el predictor ya no es Bernard sino Dan, quien se queda paralizado ante los vacíos de un futuro incierto que llena con imágenes catastróficas, dibujando el juicio final. Además, observamos una transformación temática que redirige la comparación del cardumen de tiburones con las asociaciones no gubernamentales que se integran para apoyar causas sociales y, al final, forman parte de las mismas instituciones que dirigen el mundo hacia una inminente guerra.

Secuencia 5: El asesinato

El relato continúa luego de la llegada de Nite Owl y de Rorschach a la Antártida, al escondite de Adrian Veidt. Luego de cuestionarlo sobre sus intenciones, él les cuenta cada detalle de su plan, desde el asesinato de Blake hasta la desaparición de Manhattan y, finalmente, el ataque a las principales ciudades del mundo para hacerles creer que un “ser supremo”, es decir, el superhombre, los castiga por sus enfrentamientos y su autodestrucción. No obstante, aunque Veidt es descubierto, el plan ya ha sido ejecutado. La voz *off* de Rorschach pronuncia las siguientes palabras:

Diario de Rorschach. Anotación final. Veidt está detrás de todo. ¿Por qué? ¿Con qué propósito? No me imagino un oponente más poderoso, más peligroso. Antes bromeábamos que podría atrapar una bala. Nos puede matar a los dos solos en la nieve. Ahí es a donde vamos ahora, a la Antártida. Ya sea que esté vivo o muerto cuando lean esto... espero que el mundo sobreviva para que esto llegue a sus manos. Yo vivo mi vida libre de compromisos. Entro a la sombra sin quejas ni remordimientos. Rorschach, 1 de noviembre (Snyder *Watchmen* 2011).

La descripción de Rorschach se escucha mientras observamos al diario siendo depositado en el correo de una oficina que después se revelará como el centro de operaciones del *New Frontiersman*. Luego, en primer plano, aparece la portada de *The New York Gazette* con el encabezado “Los soviéticos invaden Afganistán”, el plano se abre, vemos el puesto de periódicos y a Bernard, quien levanta el periódico y, consternado, dice: “Dios nos ayude”. Bernie llega al kiosco y pide leer el último número de “Los relatos del Navío Negro”, el dueño, ante el inminente apocalipsis, se lo obsequia. La secuencia animada continúa con el siguiente relato:

¿Por qué la muerte me pasa de lado?¹³⁸ ¿Davidstown? Davidstown. Estaba solo a unos kilómetros. Con seguridad, el pueblo ya había sido asaltado. Los demonios se sentían seguros lejos de mí. Pero ahora estaba en casa. Y la venganza sería mía. [Dos jinetes se acercan a la playa). No, no eran los bandidos del Navío Negro. El hombre que reconocí

¹³⁸ Esta pregunta hace referencia a uno de los textos de apoyo del Capítulo VIII, donde el náufrago dice: “¿Cuándo cesaría mi sufrimiento? ¿Cuándo aceptaría llamarme la muerte? ¿Esta terrible sombra acaso me había pasado de largo?”

era un prestamista de Davidstown. Con Davidstown capturado ¿por qué este sinvergüenza y su mujerzuela tendrían entrada libre para este encuentro? ¿Había sido un colaborador? ¿Había traicionado a mi gente? ¿Mi familia? — Ven por lo tuyo, amor. Acá (la mujer ve el cráneo de Ridley y grita). — Mi corazón se congeló. ¿Fue mi esposa consolada antes de su ejecución, mientras este colaborador y sus jefes piratas se reían? Mi decisión fue pronta pero no difícil. — ¿Quién eres tú? ¿Qué? [el hombre es apedreado por el náufrago hasta la muerte]. — Su cabeza estalló como si fuera presionada por la culpa interior [la mujer intenta escapar, pero él la detiene y la estrangula]. La prostituta de un bucanero no merece compasión. Dos jinetes habían cabalgado hasta aquí. Dos tenían que regresar [el protagonista le roba la ropa al prestamista y sube el cadáver de la mujer a uno de los caballos. Ambos cabalgan hacia el pueblo]. Un centinela pirata. Pasé despacio para no levantar sospechas. Su maldad no se sació con la buena gente de Davidstown sino que había penetrado profundamente e infectado mi patria. Mi Davidstown no era como lo había visto antes. Ya estaba contagiado por la maldición del Navío Negro. Pronto, estaría en medio de hombres malos, carniceros que vivían en mi casa, y haría que me tuvieran miedo. A mi regreso, encontré las calles muy silenciosas. Entré a mi antigua casa sin hacer ruido. Con cuidado de no despertar a los piratas carniceros de su sueño. Sin pensar que la muerte estaba entre ellos conocerían su oscuro abrazo sin saber nunca por qué. Uno estaba despierto. Frenético. Para que no hiciera ruido me abalancé sobre él cuando entraba a la habitación. Ningún pirata llegó, sino algo peor. — ¿Padre? [las niñas observan el asesinato desde su cama]. — Veo rostros familiares, excepto por el miedo. Con labios hinchados y llenos de sangre, ella dijo mi nombre. — Mi amor ¿por qué? [esposa]. — Cayó sobre mí un entendimiento profundo que no dejó lugar a la cordura. Así que corrí. — ¿Qué le pasó? [al salir de la casa se encuentra con un grupo de gente que rodea el cadáver de la mujer sobre el caballo] Tú. — El peso de mi maldición me perseguía, gritando, celebrando su horrible victoria. Mi deducción era infalible. El Navío Negro se dirigía a Davidstown. Ya debía haber llegado. — ¡Se fue por allá! [pobladores]. — (Snyder *Watchmen* 2009).

La escena siguiente muestra a Laurie y a Manhattan en Marte. Ella le exige revelar el final de todo lo que está sucediendo. Él decide transferirle su poder para ayudarla a ver el mundo de la misma forma. Cuando Laurie hace una revisión de su vida cae en la cuenta de que su padre es Edward Blake y rompe en llanto. Su descubrimiento le recuerda a Manhattan que la vida en la Tierra es un milagro y decide volver al planeta para ayudar. Al llegar, la catástrofe ha sucedido.

Esta es la primera parte de la secuencia final. La división implica un reordenamiento del contenido, además de una condensación de la información proporcionada en los fragmentos gráficos. También, encontramos otro cambio de personaje focal. Al inicio se mantiene el vínculo con Nite Owl y Rorschach, quienes emprenden el viaje hacia la Antártida en busca de Ozymandias, pero la secuencia gráfica consecuente, donde ellos también son protagonistas, es sustituida por el diálogo de Laurie y Manhattan en Marte.

La segunda y última parte de la secuencia se insertan después de que Ozymandias revela a Nite Owl y a Rorschach los detalles sobre su plan, y que este ya ha sido ejecutado. Les muestra las imágenes de explosiones en distintas ciudades del mundo y, después, se nos muestra una última bomba a punto de estallar en algún lugar del mundo. La animación muestra al protagonista de “Los relatos...” acercarse a la playa y recitar lo siguiente:

Eventualmente, llegué a un océano negro que se extendía sin fin delante de mí. ¿Cómo podía haber llegado hasta esto con el amor... sólo el amor como mi guía? El prestamista flotaba a mis pies. Intenciones nobles me llevaron a cometer atrocidades. El justo enojo que encendía mi ingenioso, horrible plan, no era más que un engaño. ¿En dónde estaba mi error? Planeando continuar mi escape, levanté la cabeza y lo vi. El barco parecía estar esperando, no preparándose para atacar. Y, poco a poco, entendí hasta dónde había llegado mi intención inocente... y hasta qué profundidad. La verdad estaba frente a mí... al nadar al Navío anclado. Su negro y tambaleante mástil llenaba mi vista. Todos mis buenos planes habían llegado a esto. El mundo que trataba de salvar estaba completamente perdido. Me lanzaron una cuerda. Como pude, la tomé. Y de arriba de la cubierta salió un grito de alegría... asqueroso y negro, su hedor confrontaba al cielo. No había un plan para conquistar Davidstown. Habían venido a esperar hasta reclamar el único premio que valoraban. Reclamar la única alma que en realidad querían. Yo era un horror. Y en medio de horrores debería vivir (Snyder *Watchmen* 2011).

El fragmento final de “Los relatos del Navío Negro” se enfoca totalmente en la reflexión de las acciones de Ozymandias quien, con el objetivo de “reinar” un mundo en paz, decide destruir parte de él y hacer creer a la humanidad que existen amenazas externas ante las cuales conviene más permanecer unidos. La inserción del metarrelato en el cómic basa su narración en una focalización interna que dirige el sentido de las reflexiones de los personajes que protagonizan las

secuencias previas y posteriores. Esto evidencia que “Los relatos...” no tiene un sentido único y que este puede reconfigurarse sin perder su objetivo inicial. Por otra parte, aunque las transformaciones que sufre “Los relatos del Navío Negro” en la versión cinematográfica no cambian el sentido de la historia, el reordenamiento produce un cambio en el valor narrativo de los personajes, tanto de la diégesis como del metarrelato, al destacar sus sentimientos y pensamientos en momentos en los cuales no eran tomados en cuenta. Esto muestra también una focalización interna variable.

3.3. Condiciones de éxito para la lectura transpositiva de *Watchmen*

La transposición, como una forma de lectura, requiere que se cumplan ciertas condiciones para alcanzar un resultado exitoso. El presente análisis tiene como objetivo revisar la transposición de la novela gráfica *Watchmen* (1987) a su versión cinematográfica desde una perspectiva intermedial, adaptando las *condiciones de éxito* para la lectura (Iser, Villarreal), es decir, el *repertorio*, los *procedimientos* y la *disponibilidad del lector*, como categorías para evaluar el resultado final del proceso. En este orden de ideas, se entiende que la actividad se lleva a cabo de manera exitosa si el texto es transformado sin perder de vista los elementos o las estrategias que desautomatizan su lectura en el medio de partida o, dicho en otras palabras, que lo convierten en arte.

Tomando en cuenta la revisión teórica y las particularidades del proceso transpositivo, es posible afirmar que el *lector-transpositor* de *Watchmen* (1987), además de conocer las convenciones a partir de las cuales es posible entrar en contacto con el cómic, debe tomar en cuenta los elementos desautomatizadores de la novela gráfica y darles seguimiento, ya que son estos los que colocaron al texto entre el gusto de la audiencia y que lo hicieron merecedor del reconocimiento de la crítica especializada. Aunado a lo anterior, debe ser especialista en los procedimientos estipulados para producir un filme, tomando como base su interpretación del texto fuente, y estar familiarizado con las adaptaciones de cómics al cine, debido a que la dinámica entre dichas industrias establece protocolos, expectativas, necesidades y exigencias particulares.

En este contexto, las condiciones de éxito adquieren diversas dimensiones debido, precisamente, a la complejidad del fenómeno, a las características de los medios involucrados y a las particularidades del texto fuente. De manera que, el repertorio, además de abarcar los textos precedentes y las normas sociohistóricas de la lectura de la novela gráfica en el momento de su

publicación, debe tomar en cuenta las mismas variables en el momento de la lectura que es llevada a cabo con el objetivo de transponer el texto. Entonces, mientras el primer momento determina su relevancia artística e histórica, el segundo afecta su traslado.

Los procedimientos, por su parte, contemplan los procesos a partir de los cuales el *lector-transpositor* entra en contacto con la novela gráfica para seleccionar los elementos con mayor potencial para ser llevados al cine, al tiempo que piensa en la mejor forma de trasladarlos. En la transposición de *Watchmen* (1987), es posible identificar tres procedimientos principales: la *audiovisualización*, que se refiere a la manera en que fragmentos completos de la novela gráfica, dichos o narrados, son replicados de forma audiovisual en el filme; las *transformaciones prospectivas*, que identifican los cambios en elementos que son retomados del texto precedente pero que son utilizados de una manera distinta en el transpuesto; y el *enriquecimiento de la experiencia lectora*, el cual abarca la creación de textos adicionales para complementar la información sobre el filme o para incentivar la reflexión acerca de la película.

La disponibilidad del *lector-transpositor* hace referencia a la manera en que se clasifican los *lectores-transpositores* en función de la labor que desempeñaron durante la producción del filme, ya que sus experiencias previas con el texto afectan el resultado de la transposición. En la transposición de *Watchmen* (1987) se toman en cuenta los testimonios de David Hayter y Alex Tse, guionistas del filme, de Dave Gibbons, quien diseñó el arte de la novela gráfica y asesoró el del filme, y de Zack Snyder, el director, debido a que cada uno de ellos representa una parte importante para la producción del texto transpuesto: Hayter escribió el primer guion, Tse escribió el guion final, Gibbons participó en ambas producciones y Snyder condensó todo en la última versión. Entonces se distinguen cuatro tipos de *lector-transpositor*: *fanático*, *pragmático*, *artístico* y *condensador*.

3.3.1. Repertorio del lector-transpositor

El *lector-transpositor* de *Watchmen* reconoce como textos precedentes aquellos que anteceden la publicación de la novela gráfica, y que pueden rastrearse dentro del relato, para lograr un mejor entendimiento y una mejor interpretación del texto. Además, tiene presentes las normas sociohistóricas en las cuales dicho texto fue publicado para reconocer su importancia artística e histórica y toma en cuenta dichos aspectos en el contexto de producción del texto transpuesto, ya que son los que afectan la selección y la transformación de los elementos a transponer. En esta

lectura transpositiva, el repertorio abarca como textos precedentes los elementos desautomatizadores de la novela gráfica y las referencias intermediales rastreados en la edición con corte del director, y como normas sociohistóricas, los acontecimientos históricos mencionados en el filme, principalmente, la Guerra Fría y la Bomba Atómica.

Lo anterior evidencia que el repertorio de la lectura transpositiva de *Watchmen* es muy amplio y que para su análisis es necesario enfocarse en elementos representativos de la historia, principalmente en aquellos que desautomatizan la lectura del texto precedente, ya que, desde la perspectiva planteada en el presente estudio, son los que garantizan el éxito del traslado. En la tabla que corresponde al Anexo 2, es posible observar cuáles de estos elementos desautomatizadores fueron tomados en cuenta en el guion de Hayter, en el de Tse y en la versión con corte del director, además, aparecen aquellos elementos integrados en el filme que, si bien no aparecen en la novela gráfica, sí invitan al detenimiento durante la interpretación del texto. Además, aunque no se retoman todos los textos precedentes ni las normas sociohistóricas presentes en la novela gráfica, la siguiente categorización pone de relieve la variedad de referencias y de orígenes textuales a los que se puede recurrir durante la lectura para enriquecer el significado del texto y la experiencia del lector.

Textos precedentes

Recordemos que, en la lectura transpositiva, el lector elige elementos específicos de textos diversos para trasladarlos al texto transpuesto. En el caso de *Watchmen*, varios de estos textos precedentes ya son mencionados dentro de la novela gráfica, por lo que, para los fines del presente análisis, se contempla como un gran texto precedente recopilatorio que aporta *estrategias narrativas*, *personajes clave*, así como *referencias intermediales*, tanto “reales” como apócrifas, al filme. No obstante, también existen referencias intermediales que no pertenecen a la novela gráfica pero que se agregan al filme con fines dramáticos y espectacularizantes, por lo que se distinguirá entre las del *cómic* y las del *filme*.

Es posible identificar las *estrategias narrativas* retomadas de la novela gráfica en los enlaces por complementariedad y por semejanza que son utilizados en diferentes momentos de la historia para vincular la idea de una secuencia previa con una posterior. Dichas estrategias son fundamentales para la desautomatización en la novela gráfica y su funcionamiento se percibe naturalmente en el cine debido a su carácter sintagmático, pues, como se ha mencionado

anteriormente, la imagen que se muestra en pantalla adquiere sentido en relación con las que le anteceden y las que le proceden según el orden del montaje.

Lo anterior es la base para la lectura del intertexto apócrifo “Los relatos del Navío Negro” dentro del filme, ya que la animación se intercala con las escenas de la diégesis principal para agregar una nueva dimensión significativa a la historia. Sin embargo, la narración del cómic no se retoma completa ni de la misma manera, incluso Tse, en la entrevista que se describe en el primer capítulo de esta tesis, explica que la animación de “Los relatos...” toma como base su origen en *La Ópera de los tres centavos* de Brecht, por lo que el enfoque se transforma en comparación con lo que puede leerse en la novela gráfica, ya que el naufrago ve representados sus pensamientos en la voz del cadáver de uno de sus compañeros de tripulación, lo que dinamiza la reflexión acerca de sus terribles condiciones.

Otras *referencias intermediales apócrifas* que son retomadas son el libro “Bajo la máscara” y el artículo “Dr. Manhattan: los súper-poderes y los superpoderes”, ambos elementos desautomatizadores importantes que son retomados en el filme para aportar información relevante para la comprensión y la significación del relato. Algunos datos presentes en el expediente de Walter Kovacs también son integrados a la historia para completar la información contextual de los acontecimientos narrados. Además, es posible observar la entrevista de Adrian Veidt y los productos con su marca, creados para aprovechar las condiciones del mercado posteriores al apocalipsis, en diferentes lugares de la ciudad y en las transmisiones de televisión, lo que pone de relieve su importancia sociocultural.

Los *personajes clave* en los que se enfoca el relato son los mismos, pero la manera en que se desenvuelven es distinta a la de la novela gráfica. Rorschach mantiene el discurso contra la indiferencia social ante los problemas que aquejan al mundo y el de la moralidad radical que busca castigar todo aquello que no cumple con su percepción del bien y del mal. The Comedian mantiene la defensa del imperialismo estadounidense, es usado como mecanismo represor del Estado y expone su violencia machista y misógina cuando asesina a la mujer vietnamita embarazada y cuando intenta violar a Sally. Dr. Manhattan sigue representando el problema de la relatividad y la percepción del tiempo-espacio, el debate teológico del Dios alejado de la humanidad que la juzga y la castiga, la discusión sobre el impacto de la bomba atómica en la dinámica sociopolítica mundial y el riesgo de su presencia para la existencia humana.

En el filme encontramos diferentes *referencias intermediales* que toman como base los *apócrifos* de la novela gráfica como las portadas de los periódicos *The New York Gazette* y *New Frontiersman*, cuyos títulos hacen referencia al contexto en el que se desarrollan los sucesos que vemos en pantalla. Otros ejemplos son los programas de televisión, es decir, noticiarios y programas de entrevistas como en el que Manhattan es cuestionado sobre su responsabilidad en la muerte de varios de sus colegas. El objetivo de dichas referencias es contextualizar el relato y plantear una perspectiva crítica de los medios sensacionalistas que incrementan la tensión en periodos de crisis para vender más.

Otras *referencias intermediales* presentes en la novela gráfica que se retoman en el filme son las siguientes canciones: “Desolation Row” de Bob Dylan, “La cabalgata de las Valquirias, Unforgettable” de Nat King Cole, “You’re My Thrill” de Billie Holiday, “All Along The Watchtower” de The Jimi Hendrix Experience y “The Time They Are A-changin’” de Bob Dylan. También es trasladado un fragmento del poema *Ozymandias* de Percy Bysshe y algunos versos de la Biblia. Cada uno de dichos textos es utilizado, junto con otros, para enriquecer el significado de la escena en la cual aparecen. No obstante, no funcionan de la misma manera que en el texto precedente ni aparecen en el mismo formato. Este punto también se retomará en el siguiente apartado.

En cuanto a las *referencias intermediales* exclusivas del filme encontramos los programas de televisión *The McLaughlin Group*, en el que se desarrolla la mesa de debate acerca de Manhattan, y *Face to face*, en el que lo entrevistan acerca de sus colaboradores enfermos de cáncer. Las canciones que se agregan son “99 Red Ballons” de Nena, en su versión rusa; “The Sound of Silence” de Simon y Garfunkel, “I’m Your Boogie Man” de KC and the Sunshine Band, “Everybody Wants to Rule the World” de Tears for Fears, “Hallelujah” de Leonard Cohen, “Clyde” de Waylon Jennings y “Requiem” de Mozart.

Normas sociohistóricas de la producción

Las *normas sociohistóricas* que se toman en cuenta para la lectura transpositiva de *Watchmen* incluyen tanto las que se pueden rastrear en la novela gráfica y que rodearon su publicación, como las que anteceden y rodean la producción del filme, ya que todas afectan la manera en que el texto previo es trasladado a su versión fílmica. En este sentido, las normas sociohistóricas sirven como elemento de contraste para exponer qué tanto la novela gráfica y el filme transgreden

las ideas imperantes del momento de su producción. Entonces, se distinguirá entre las normas que pueden rastrearse en la novela gráfica y que trascienden a la película, como la Guerra Fría, y las que se muestran exclusivamente en el filme, como el desarrollo de energías renovables. Otras normas sociohistóricas de gran relevancia cultural, como el atentado contra las Torres Gemelas, no aparecen en ninguno de los dos textos, pero son de gran relevancia debido a que afectan la toma de decisiones durante la producción de la película, principalmente por su impacto en la cultura global, por lo que también se tomarán en cuenta.

La norma sociohistórica más destacada tanto en la novela gráfica como en el filme es la Guerra Fría, ya que es el contexto en el que se desarrollan los acontecimientos de la diégesis principal, de manera que la dinámica social está inmersa en un clima de tensión que afecta la toma de decisiones de los personajes y su interacción. Sin embargo, la novela gráfica muestra una perspectiva más crítica con respecto de su momento histórico pues su lanzamiento se da justamente en el periodo más álgido de la guerra, mucho tiempo antes de su culminación en 1991, de manera que los acontecimientos retratados y reflexionados en la trama podían rastrearse en la cotidianidad del contexto estadounidense.

Uno de los temas controversiales es la crítica hacia la bomba atómica, personificada por Manhattan, ya que en la historieta se expone su aparición como una oportunidad que toma el gobierno de los Estados Unidos para mostrar su poder ante las naciones con las que se encuentra en Guerra. Esto se evidencia en el cambio de la verdad histórica de la Guerra de Vietnam que, en dicha realidad y gracias a la intervención del superhombre, es ganada por el ejército estadounidense, lo cual favorece la reelección de Richard Nixon en varias ocasiones. Sin embargo, el terror sembrado por la imagen omnipotente de Manhattan da como resultado la reacción de otras naciones como la URSS, que, ante una posible invasión estadounidense para derrocar al régimen comunista, amenaza indirectamente a los norteamericanos a través de pruebas de armamento, de alianzas con países simpatizantes y de invasiones a territorios aliados.

Entonces, en plena Guerra Fría, Moore expone y critica la responsabilidad del gobierno estadounidense con respecto de la guerra y de la misma tensión en la que se encuentra su población, mostrando también las intenciones maquiavélicas del mercado, que ve en la crisis una oportunidad para obtener ganancias. De manera que la historia muestra cómo el mundo no puede entenderse en una dinámica de héroes y villanos, puesto que la humanidad, en su complejidad, construye su entorno y establece vínculos con objetivos diversos como, en este caso, la obtención

y el mantenimiento del poder. Esto pone en tela de juicio la intención salvadora de Estados Unidos y expone su intención imperialista, desautomatizando la ideología imperante de su momento histórico, así como el discurso convencional del superhéroe.

Lo anterior se relaciona con el giro que da *Watchmen* a la imagen del superhéroe, ya que, luego de mencionar las revistas *pulp* y la aparición de la historieta *Superman* (1938) como el origen de los héroes enmascarados en Nueva York, en el relato se muestra el ascenso y el declive de aquellos ciudadanos que, como Hollis Mason, persiguieron al crimen por diversos motivos. En esta historia, cada superhéroe ciudadano, es decir, que no cuenta con poderes como Manhattan, representa una cara distinta de la sociedad y, por lo tanto, de la humanidad, lo cual supera la perspectiva de los cómics clásicos en los que se retrató a dichos personajes como fundamentalmente buenos e incorruptibles.

Por ejemplo, Rorschach personifica la faceta más conservadora y moralista que juzga su entorno desde una perspectiva maniquea, sin tomar en cuenta la diversidad de personalidades o de actitudes del ser humano. The Comedian representa, por un lado, la corrupción de las instituciones y, por otro, la corrupción del ser humano que, en su hambre de poder, actúa de manera intransigente sin importar el daño que pueda provocar. Ozymandias representa el narcisismo más peligroso, pues su exceso de seguridad y su necesidad de reconocimiento le lleva a destruir todo aquello que considera inservible para crear su propio mundo. El personaje de Nite Owl, tanto representado por Hollis Mason como por Dan Dreiberger, muestran el idealismo de aquellos que buscan mejorar el mundo pero que se topan con la verdad de que el mundo no quiere ser mejorado, el mundo solo es. Entonces, se refugian en sus hazañas del pasado y otro se sume en una depresión permanente. Sally y Laurie Juzpecyk muestran dos caras de Silk Spectre pues, mientras una añora ser vista como símbolo sexual, la otra critica constantemente que las mujeres no puedan ser vistas como seres dignos de respeto y reconocimiento más allá de sus características físicas.

La película *Watchmen* (2009) fue producida oficialmente entre 2006 y 2009, pocos años después del atentado contra las Torres Gemelas en Nueva York y del inicio de la Guerra de Afganistán en 2001. No obstante, la escritura del guion inicio diez años atrás y se vio afectada directamente por estos eventos, ya que los productos culturales contemporáneos o posteriores a los acontecimientos tuvieron que ser modificados en atención a la sensibilidad de la sociedad norteamericana. En el caso de la transposición de *Watchmen*, se contemplaba un final catastrófico

para el relato, como el que se muestra en la novela gráfica, pero mostrar miles de cuerpos en las calles y edificios destrozados por el ataque de una amenaza desconocida pudo haber herido susceptibilidades, por lo que tuvo que ser convertido en una escena más sutil.

No obstante, el efecto más evidente es que, en contraste con la novela gráfica, la película carece de una perspectiva crítica que aborde los acontecimientos más trascendentales de su tiempo, lo cual limita la desautomatización de la ideología imperante, ya que el discurso divulgado y defendido por el gobierno estadounidense en ese tiempo buscaba fortalecer el nacionalismo estadounidense con la intención de legitimar la invasión de tierras afganas e iraquíes ante sus ciudadanos. Una perspectiva distinta acerca de este tema puede verse en la película *Fahrenheit 9/11* (2004) de Michael Moore, en la cual muestra algunos testimonios de personas estadounidenses que no comulgan con las políticas de George W. Bush con respecto de la guerra con fines vengativos.

En este sentido, en la versión fílmica de *Watchmen* (2009) se deja de lado la desautomatización del contexto, por lo que la historia pierde su carácter crítico contundente dejando solo algunos destellos de reflexión acerca de temáticas de actualidad, como el desarrollo de energías renovables. En contraste con la novela gráfica, en la cual la crítica se enfoca en la industria armamental que promueve la guerra para mantener sus ganancias, en el filme se destaca el intento por dejar los combustibles fósiles debido al calentamiento global y el intento de los empresarios por crear y promover el uso de energías limpias como la eólica. Revisaremos este punto en el siguiente apartado.

Tomando en cuenta el comparativo anterior, es posible afirmar que la novela gráfica es más desautomatizadora que la película en términos de la crítica hacia la ideología imperante en el contexto de su producción, pues va más allá de los acontecimientos más trascendentales de su presente para reflexionar acerca de aquello que no se muestra en otros medios, como las intenciones hegemónicas de Estados Unidos o la condición humana de los superhéroes. Por su parte, la película cumple con las expectativas materiales e ideológicas de las casas productoras que invierten en el proyecto, sin herir las susceptibilidades de su entorno pero abonando a la nostalgia de los fanáticos. Por lo tanto, se expone como un proyecto ralmente desautomatizador.

Para continuar con el análisis de la transposición en *Watchmen*, en el siguiente apartado se categorizan, se describen y se revisan los procedimientos a través de los cuales se eligen los elementos con mayor potencial para ser trasladados al cine, las transformaciones por las que

pasan en función de los avances tecnológicos, de las prácticas de la industria y de la disponibilidad del lector, así como la inserción de otros elementos que complementan la narrativa en el producto final.

3.3.2. Procedimientos para la lectura transpositiva

Como se mencionó anteriormente, para el análisis de la lectura transpositiva en *Watchmen* se toman como *repertorio* de referencia los elementos desautomatizadores presentes en la versión fílmica, que provienen tanto de la novela gráfica como de otros textos de la cultura popular, y las normas sociohistóricas tanto del momento de la publicación del texto previo como del contexto de la producción cinematográfica. El traslado de dichos elementos pasa por tres procedimientos: la *selección*, en la cual se eligen aquellos con mayor potencial para ser llevados al cine; la *transformación*, en la cual pasan de ser recursos narrativos del cómic a ser parte de un relato fílmico; y la *complementación*, a partir de la cual se integran textos que tienen como objetivo enriquecer la experiencia de los lectores del texto transpuesto. A continuación se da seguimiento a cada uno de ellos con ejemplos específicos del traslado.

Selección

Es posible dar seguimiento a la selección de elementos a través de la tabla del Anexo 2, en la cual se enlistan aquellos componentes que, desde la perspectiva del presente análisis, desautomatizan la lectura de la novela gráfica. No obstante, en este apartado se describirán algunos factores que, desde la perspectiva de los agentes de la transformación, fueron determinantes, primero, para reconocer la posibilidad de llevar la novela gráfica al cine y, después, para identificar los elementos que podían trasladarse, tomando en cuenta la complejidad narrativa del texto que dificulta su lectura y, por lo tanto, su traslado.

En la experiencia de Hayter, el interés por la novela gráfica surgió cuando formó parte del fenómeno *Watchmen* durante su publicación como cómic por entregas, experiencia que lo convirtió en fanático del texto. Sin embargo, el momento en que notó el potencial cinematográfico de la novela gráfica fue cuando entró en contacto con ella nuevamente, tiempo después, cuando iniciaba su carrera en la industria cinematográfica y ya contaba con nociones que le permitieron identificar elementos compatibles con la narrativa fílmica. Esto ejemplifica

cómo, de manera intuitiva, el *lector-transpositor* busca compatibilidad entre lo que lee en un texto fuente y el medio de llegada.

Luego de reconocer dicha compatibilidad, el *lector-transpositor* se enfrenta a nuevos retos al intentar trasladar la narración a un medio con recursos expresivos distintos a los de origen. En el caso de *Watchmen*, esta labor resulta más difícil tomando en cuenta la complejidad y la densidad del relato. Al respecto, Hayter también explica que una de las primeras tareas a llevar a cabo en la transposición es pensar en la mejor manera de condensar la gran cantidad de elementos que configuran la novela gráfica, por lo que, según explica, decidió seleccionar las líneas y los momentos que le parecían más fascinantes.

Entonces, es posible afirmar que los textos desautomatizados, los cuales exigen una labor más contemplativa y reflexiva, fomentan vínculos afectivos más fuertes con la audiencia y que estos afectan la primera etapa del proceso transpositivo, es decir, la selección. En este contexto, quien transpone se deja llevar por sus emociones para elegir tanto el texto como los elementos que quiere trasladar, pero, ya avanzados en el proceso, las condiciones contextuales y las prácticas de la industria exigen criterios y procedimientos más complejos y especializados, ya que la configuración del texto transpuesto debe responder a otras condiciones.

En esta parte del proceso entran en escena las productoras que se enfocan en encontrar ideas comercializables, lo cual implica llegar a la mayor cantidad de público posible y vender la mayor cantidad de entradas para el cine y de copias del filme. Con respecto de *Watchmen*, las productoras a las que acudió Hayter para desarrollar el proyecto temían que la narración fuera demasiado profunda, oscura y violenta como para empatizar con un público masivo, por lo que pidieron dejar de lado varios elementos del relato, por lo que, según Hayter, su labor fue defender la integridad del texto de dicha reducción.

Luego de los atentados contra las Torres Gemelas en Nueva York, Estados Unidos estaba inmerso en un clima de terror e incertidumbre que dificultaba el desarrollo de historias como la de *Watchmen*, que entre su discurso plantea la existencia de amenazas incontrolables, divinas o humanas, que ponen en riesgo a la misma humanidad. Por lo tanto, no fue sino hasta 2005 que *Warner Bros.* decidió tomar el proyecto y colocarlo en las manos de Alex Tse y de Zack Snyder, aquí inicia una nueva etapa en el proceso transpositivo, ya que su perspectiva permitió evaluar el guion de Hayter más allá del “amor” a la novela gráfica.

En negociaciones previas con otros productores, directores y guionistas, Hayter planteó la necesidad de mantener en la historia la victoria del ejército estadounidense sobre las tropas vietnamitas, ya que es uno de los acontecimientos clave para dar sentido a la transformación de Norteamérica con la permanencia de Nixon en la presidencia. Además, fue importante mantener el contexto de la historia en 1985, ya que la Guerra Fría es el acontecimiento que genera el clima de incertidumbre bajo el que viven los personajes principales y que incrementa el dramatismo rumbo al final del relato, cuando el apocalipsis es desatado.

Por su parte, Tse explica que, en su deseo por participar en el proyecto, escribió en quince páginas un plan de rodaje para la cinta, lo cual evidencia que su intención no era trasladar cada uno de los elementos de la novela gráfica al cine, sino observar la historia de *Watchmen* desde una mirada cinematográfica, como quien traduce, en términos simples, la complejidad de una teoría. No obstante, en su testimonio, explica que la presencia de Dave Gibbons en la producción hizo más exigente el proceso debido a que las propuestas de arte debían pasar por su aprobación para ser desarrolladas, pero también la desaprobación de facto de Alan Moore generó un clima de incertidumbre en las audiencias, principalmente en los fanáticos, con respecto del proyecto.

Según Tse, en la transposición de *Watchmen* era necesario enfocarse en una de las perspectivas de la historia para lograr desarrollarla, ya que lo más complejo de la novela gráfica es la diversidad de voces que es posible identificar. También es importante no perder de vista el vínculo afectivo entre el público y el texto, por lo que, aún con los cambios requeridos para sintetizar el relato, es importante mantener las características que configuran la experiencia de los lectores más apegados al cómic, lo que exige pensar en el traslado de la historia como lo haría un fanático. No obstante, la transposición de un texto también implica pensar en una forma efectiva de llegar a más público, aunque no esté familiarizado con el precedente, para recuperar la inversión en el proyecto.

Finalmente, un proyecto de tal magnitud y complejidad requiere de revisar la coherencia y la continuidad de la historia, de dar seguimiento a los personajes y de revisar la evolución del relato al cuidar los detalles que invitan al lector a observar cuidadosamente cada secuencia. Esto tiene como objetivo remitir al lector fanático a su experiencia con la novela gráfica, pero, también, vincular al público nuevo con ella. No obstante, una de las dificultades a las que se enfrenta esta perspectiva es a que la industria cinematográfica, como se ha mencionado

anteriormente, configura el lanzamiento de las películas de superhéroes como acontecimientos comerciales cuya finalidad es generar ganancias.

Por su parte, Zack Snyder estableció desde el principio del proyecto que la novela gráfica debía ser la “Biblia” en la cual basarían cada una de las decisiones creativas, aunque su experiencia previa con la película *300* (2006) le permitió también utilizar estrategias visuales ya probadas en la transposición del cómic, para llevar a cabo el proyecto de *Watchmen*. Esto dio como resultado una película visualmente atractiva, con gran densidad en las imágenes y en el discurso, que pudo exhibirse sin problemas en las salas de cine. No obstante, con esta directriz, era evidente que muchos de los elementos de la novela gráfica debían quedar fuera, por lo que Snyder desarrolló su versión con corte del director para mostrar todos aquellos elementos producidos que no pudieron integrarse en la versión para salas. A continuación se describen algunas transformaciones que tuvieron que aplicarse a los elementos seleccionados para la transposición y se revisan las motivaciones del proceso.

Transformación

Luego de establecer los criterios de selección de los elementos de la novela gráfica que tienen mayor potencial para ser trasladados al cine, el *lector-transpositor* debe pensar en la mejor forma de trasladarlos. Además, como se mencionó previamente, el repertorio de la novela gráfica y del filme es vasto, por lo que la observación de los elementos transpuestos y de los rastreables dentro del texto final, se limita a aquellos que desautomatizan su lectura. Por lo tanto, en este apartado se revisan ejemplos representativos de los procedimientos que son llevados a cabo para transformar algunos elementos desautomatizantes para entender como los avances tecnológicos, las prácticas de la industria y los modos de consumo pueden afectar dichos cambios.

Las *estrategias narrativas* utilizadas en la novela gráfica para vincular los relatos convergentes son transformadas formalmente en el filme a través del montaje, como un tipo de transcodificación, de manera que la animación del intertexto apócrifo “Los relatos de Navío Negro” y las secuencias de la diégesis principal son intercaladas para significarse una a otra. Además, como parte de la dinámica audiovisual se incluye una transición en la que la cámara hace un *zoom in* hacia el chico Bernie, que lee la historieta, para después adentrarse en las páginas mientras las ilustraciones dentro de las viñetas empiezan a moverse. Al terminar cada

secuencia animada, la *voz off* del protagonista se coloca sobre la secuencia siguiente para vincularlas con el objetivo de que se interpreten juntas.

Si bien este recurso no es nuevo en los filmes, el proceso de digitalización, que tuvo su auge a principios de los años dos mil, permitió que la interacción entre grabaciones y animación se diera de una manera más fácil sin elevar los costos de producción, criterio que también toma en cuenta el *lector-transpositor* durante el proceso. No obstante, la inserción de estos fragmentos configuró un texto de mayor extensión a la permitida para ser proyectado en las salas de cine, por lo que solo es posible apreciar la versión completa, y otros elementos complementarios, en la edición con corte del director.

Las *referencias intermediales apócrifas* son trasladadas a la película de otras formas, por ejemplo, en la novela gráfica, el libro “Bajo la máscara” se muestra en fragmentos distribuidos al final de los capítulos I, II y III, mientras que en la versión cinematográfica la información se reconfigura y se distribuye en distintos momentos dentro del filme, pero también como material extra, es decir, fuera del relato central. Este tipo de *transformación formal*, llamada *transcodificación*, se da a través de la *dialogización*, cuando los personajes comparten datos del texto en una charla, de la *audiovisualización*, cuando son representados en escenas del filme, pero también se explota la *intermedialidad* al convertir el testimonio de Mason en un programa de televisión que se anexa como material extra en la edición con corte del director.

El artículo apócrifo “Dr. Manhattan: los súper-poderes y los superpoderes” pasa por un proceso similar ya que, en la novela gráfica, se encuentra como anexo al final del capítulo IV y forma parte de un ensayo académico sobre las repercusiones de la existencia del Dr. Manhattan en la política bélica internacional. El texto habla de los crecientes conflictos entre Estados Unidos y la URSS durante la Guerra Fría, por lo que el profesor Milton Glass hace una crítica hacia la predisposición del hombre que, en pos de la paz, se llena de armas para la guerra. Así, la Segunda Guerra Mundial habría existido para terminar con las demás guerras y, bajo la premisa de la seguridad nacional, las naciones habrían invertido millones en la adquisición de armas para mantener dicha paz.

En este contexto, Manhattan forma parte del armamento estadounidense y borra los límites entre el universo propuesto por la física cuántica y el que comparten las múltiples religiones del mundo: “Dios existe, y es estadounidense”, afirma Glass en su documento. Entonces, dado que la presencia de Manhattan tiene más un efecto provocador que pacificador,

las naciones que aparentemente aceptan la supremacía norteamericana, en realidad están preparándose para un posible ataque. Glass afirma, en este contexto, que la llegada de este “Dios” al terreno mortal empoderó a los líderes y forzó a los civiles a aceptar la existencia de algo sobrehumano, cuya capacidad de cambiar el mundo va inherentemente ligada a su capacidad para destruirlo. Vivir bajo la sombra de este ser, es vivir a la expectativa de una extinción inminente.

En la versión cinematográfica, la disertación de este documento sufre una transformación formal, dado que lo escrito se audiovisualiza en el repaso de los recuerdos de Manhattan; aunque el cambio en las características del texto va más allá, pues se dramatiza y se reconfigura en el programa de opinión *The McLaughlin Group*, en el que cada uno de los puntos mencionados son expuestos por las representaciones de diversos líderes de opinión populares de la época. Esta reconfiguración del artículo preserva la finalidad del texto, que es dar cuenta de la discusión generada por la aparición de Dr. Manhattan en la escena política de los Estados Unidos, en uno de los momentos de mayor tensión bélica en su historia. Dicho cambio también implica una transformación temática, dado que la aparición del programa de debate alude al funcionamiento de los medios de comunicación en la *esfera pública*¹³⁹ que, a través del manejo de la opinión, afecta la toma de decisiones políticas de un país. Además, se modifica el alcance del público ya que, mientras un artículo académico está dirigido a una minoría de lectores especializados, un programa de televisión se transmite de origen masivamente.

La historieta “Los relatos del Navío Negro” sufre una transformación formal al ser audiovisualizada, es decir, animada. Sin embargo, los acontecimientos narrados por el protagonista son resumidos y reordenados en comparación con la organización narrativa de la novela gráfica, lo cual implica una *transformación prospectiva* como resultado de la naturaleza del relato cinematográfico. Aunque la focalización interna variable se mantiene, el cambio corresponde a un tipo de *transformación temática* a partir del cual se destaca el conflicto existencial de toda la humanidad ante la incertidumbre de la guerra.

Las transformaciones temáticas en esta transformación responden principalmente al cambio en el contexto de lectura, ya que, durante la publicación de la novela gráfica, la Guerra

¹³⁹ La esfera pública es definida por Alejandro Monsiváis, en el *Diccionario de estudios culturales latinoamericanos* (2009), como “el espacio donde los ciudadanos discuten temas de interés colectivo, y donde se definen e implementan los cursos de la acción política que habrá de seguir la comunidad en su conjunto” (95). No se profundizará en este tema durante la presente investigación, sin embargo, se abre la puerta al uso del concepto en estudios posteriores.

Fría se encontraba en su punto más álgido, lo cual dotó de sentido a la perspectiva crítica del texto con respecto de la amenaza comunista, de la provocación entre países y de la relevancia de la bomba atómica en las condiciones sociopolíticas del mundo. En contraste, durante la producción de la película las condiciones contextuales eran distintas pues lo que se esperaba que sucediera en la Guerra Fría sucedió en “menor magnitud” con los atentados del 11 de septiembre; además, la guerra que se desató después se llevó a cabo en un país lejano, por lo que las consecuencias no eran palpables para la sociedad norteamericana. Esto provocó que el relato enfocará la crítica hacia la guerra, la religión y la existencia en general, sin mencionar casos particulares, y que se redirigiera el debate sobre la energía nuclear por el de la energía renovable.

Estos cambios también puede rastrearse en las acciones de los personajes, por ejemplo, en el discurso de Rorschach se deja de lado su perspectiva radical contra el comunismo debido a que el tema ya no es parte de la coyuntura, aunque se mantiene la crítica hacia la indiferencia social de la humanidad ante la desgracia del prójimo y la moralidad radical, ya que es fácil entender que el personaje observa todo en blanco y negro, por lo que sus límites entre el bien y el mal están totalmente definidos. Esto implica que decide castigar todo tipo de acciones que no coincidan con su percepción, aunque pueda tener otros matices.

Otro ejemplo es el de *The Comedian*, que reproduce el discurso del imperialismo estadounidense, defiende su papel como mecanismo represor del Estado y actúa de manera violenta contra cualquier persona, aunque sus atentados más terribles tienen como objetivo mujeres como en el asesinato en Vietnam y el intento de violación de Sally. Recordemos que luego de la decisión del gobierno norteamericano de bombardear Irak tras los atentados del 11 de septiembre, la opinión pública se dividió entre los que apoyaban la medida y los que no, pues consideraban los ataques como una medida imperialista. Esto dirige el debate hacia la violencia pública de las instituciones y la privada de los ciudadanos que está presente en la cotidianidad. En varios momentos dentro de la historia se menciona que *The Comedian* reconoció la peor cara de la sociedad y decidió ser su parodia, lo cual implica que cada una de sus acciones está legitimada por la sociedad que perpetúa dichas formas de interacción. Dichas temáticas no han perdido vigencia incluso en nuestros tiempos.

Otro de los personajes clave es Manhattan, que representa la relatividad del tiempo y la complejidad de percibirlo en el espacio, pero también, en la versión fílmica, la idea de Dios, el cual es representado a través de él como un ser alejado de la humanidad, apático e indiferente

que, sin embargo, ante los ojos de la humanidad, puede juzgar y castigar. Otro tema importante es su imagen como arma de destrucción masiva que, al pertenecer a Estados Unidos, es utilizada, al igual que *The Comedian*, como una forma de amenazar a otros países. Como puede observarse, en contraste con las normas sociohistóricas de la publicación de la novela gráfica, el tema de la bomba atómica perdió relevancia tras el término de la Guerra Fría, por lo que fue necesario dar un giro a la temática que debía destacarse con su presencia. Dado que la coyuntura destacó el calentamiento global y las energías renovables, el discurso fue actualizado dejando de lado las amenazas interdimensionales, los monstruos y las habilidades psíquicas.

La transformación de las *referencias intermediales* se ejemplifica, en primer lugar, con el caso de la canción “Desolation Row” (1965) de Bob Dylan, a partir de la cual se titula el capítulo I “A media noche todos los agentes...” (At midnight all the agents...), en la novela gráfica. El fragmento hace referencia a una parte del poema musicalizado que se refiere al camino hacia la perdición, es decir, menciona varios personajes que se dirigen poco a poco hacia un rumbo sin retorno. Es una metáfora sobre los cambios de época que llevan consigo la destrucción de viejas costumbres y de paradigmas obsoletos. El título y el epígrafe del capítulo se remite a la octava estrofa de la canción, la cual versa lo siguiente:

At midnight all the agents and the superhuman crew / come out and round up everyone
that knows more than they do / Then they bring them to the factory where the heart-attack
machine / is strapped across their shoulders, and then the kerosene / is brought down from
the castles by insurance men who go / check to see that nobody is escaping to Desolation
Row (Dylan 1965).

Cuando se menciona a los agentes y el equipo de superhumanos, en este caso, se refiere a Adrian Veidt que empieza a asesinar a la gente que sabe sobre su plan para asegurarse de que no dirán nada y así ejecutar su plan con éxito, es decir, lograr la paz mundial y convertirse en el salvador del mundo. En la versión cinematográfica la canción es utilizada en los créditos finales con una versión de My Chemical Romance, un grupo de *happy punk* fundado en 2001 por Gerard Way, Mikey Way, Ray Toro y Frank Iero cuyas influencias pueden rastrearse en la música de los Misfits, de Queen y de Morrissey.

El cambio de la referencia es una transformación prospectiva con tintes de reordenamiento, ya que aparece al final en vez de al inicio de la historia. No obstante, esto también implica una transformación sintáctica, dado que en la historieta es parte del discurso del relato, mientras que en la película la canción es extradiegética y no está vinculada a la narración. En otro orden de ideas, la elección de My Chemical Romance para desarrollar una nueva versión del tema es una buena estrategia para atraer nuevas audiencias, ya que la música, el estilo y el sonido del grupo eran populares entre el público joven de la época.

Otro ejemplo es la canción “All Along The Watchtower” (1967) de Bob Dylan que es referida en el título y el epígrafe del capítulo X de la novela gráfica. La letra de la canción habla sobre la confrontación, la manera en que algunas personas poderosas se dan cuenta de que la vida es mucho más que eso. Reflexiona acerca de enfrentarse al orden establecido con la experiencia de haber surgido de él y expone un despertar social que, aunque lejano, es certero. Mientras tanto los dominantes observan desde la torre vigía todo lo que sucede fuera de sus terrenos. En el contexto de la historia, la canción puede referirse a la labor de vigilancia que ejerce Ozymandias, pero también a la rebelión de los superhéroes que buscan detener su plan.

Tanto en la novela gráfica como en el filme, la canción tiene una finalidad sintáctica, puesto que da sentido al capítulo y a la secuencia donde se inserta. En el filme, esta sufre una transformación formal, dado que se auriculariza; y prospectiva, ya que aparece simultáneamente junto a las acciones a las que hace referencia, en contraste con la novela gráfica en donde aparece como texto escrito. Además, la versión utilizada para la película es la de The Jimi Hendrix Experience y no la de Bob Dylan, lo cual puede responder a motivos espectacularizantes o, quizá, al gusto del *lector-transpositor*.

Un ejemplo más es la canción “The Times They Are A-changin’” de Bob Dylan que, en la novela gráfica, aparece como cita en un anuncio del perfume “Nostalgia” de Veidt, pero que en la versión cinematográfica es utilizada para musicalizar los créditos iniciales en los que vemos el ascenso y caída de los Minutemen, así como la aparición de los Watchmen, lo cual implica una transformación prospectiva en forma de alteridad de uso de la canción. Además, la estructura de la canción es cíclica, al igual que su letra, lo cual empata con la secuencia narrativa de imágenes que también muestra el término de un ciclo y el inicio de otro, idea que empata con el significado del título. En ambos casos la música cumple con una finalidad sintáctica.

Un último ejemplo es “La cabalgata de las Valquirias” que en la novela gráfica es mencionada por Mason para ilustrar el momento más triste de su vida, mientras que en la película musicaliza la escena en la cual Dr. Manhattan y The Comedian llegan a Vietnam en compañía de un grupo de helicópteros junto a los cuales acribillan soldados del ejército contrario. El uso de la melodía en este fragmento de la cinta apela al conocimiento de escenas como la de la llegada del ejército estadounidense a Vietnam en la cinta *Apocalypse Now* (1979) de Francis Ford Coppola, con la cual guarda similitudes de montaje, y se relaciona con la reflexión de Mason sobre los efectos que le causa escucharla, principalmente sus cuestionamientos sobre la humanidad y la injusticia de la vida.

Esto parte de una postura crítica hacia la intervención militar del ejército estadounidense ordenada por el presidente Lyndon B. Johnson en 1964 sobre Vietnam, protagonizada en este caso por Manhattan y The Comedian. Por lo tanto, el uso de “La cabalgata de las Valquirias”, que responde a fines emotivos, sufre un cambio con respecto del nivel narrativo en el que se ubica. Mientras en la novela gráfica se coloca dentro de la metadiégesis de la biografía de Hollis Mason, en la cinta se utiliza en el nivel extradiegético y tematiza la escena, lo cual responde a la espectacularización inherente a la cinematografía y a las referencias de la cultura popular.

Como vemos en esta revisión, la toma de decisiones dentro de un proceso transpositivo responde a diversos factores relacionados con las diferentes perspectivas que convergen durante la producción. Entonces, es posible identificar criterios emotivos, técnicos, comerciales y narrativos a partir de los cuales se decide cuáles son los elementos que se trasladarán y de qué manera se llevará a cabo dicho cambio. No obstante, como se mencionó anteriormente, casos como el de *Watchmen* en los que se debe tomar en cuenta la relevancia histórica del texto, su prestigio y las expectativas de los fanáticos, requiere de estrategias que fortalezcan el vínculo con la audiencia al tiempo que favorecen el éxito comercial del proyecto. A continuación se describen aquellas utilizadas en caso revisado en el presente estudio.

Complementación

Dada la cantidad de textos que conforman la novela y la complejidad de la experiencia de lectura que fomentan, la transposición del texto previo, como se vio en el segmento anterior, contempla procedimientos de transformación diversos que se enfocan en trasladar los elementos más destacados de la historia de la mejor manera posible. Dichos cambios responden a los diferentes

contextos de producción, a las prácticas de la industria y a los modos de consumo que rodean a *Watchmen* desde sus orígenes.

No obstante, dichas estrategias no son las únicas utilizadas por los agentes de la transposición para llevar a cabo el proceso, ya que, para enriquecer la experiencia, echan mano de otros textos reconocidos que no aparecen en el texto fuente y desarrollan otros inéditos que apelan a la participación del lector quien, más allá de ver la película, revisa las *special features* o los “extras” contenidos en los formatos caseros para dar seguimiento a los diferentes momentos de la producción. De manera que, a continuación, se describen ejemplos de estos procedimientos distinguiendo entre los *complementos internos*, que se llevan a cabo dentro del relato, y los *complementos externos*, que forman parte del material extradiegético.

Complementos internos

Una de las estrategias que destacan más cuando se observa la complementación del relato es el uso del *fast motion*, el *slow motion* y el *time bullet*, todos recursos facilitados por la digitalización y las tecnologías más sofisticadas de posproducción, para audiovisualizar algunas secuencias de la novela gráfica, principalmente aquellas en las que se busca recrear el movimiento o destacar las reacciones de los personajes, como en la pelea en la que Dan y Laurie destrozan a un grupo de pandilleros, en el atentado contra Veidt en las oficinas de su empresa o en el enfrentamiento entre Ozymandias, Nite Owl y Rorschach, casi al final de la película.

Otra forma de enriquecer internamente el relato es a través de las referencias contextuales que se integran a la película y que no están mencionadas en la novela gráfica, lo cual es más evidente en la secuencia inicial de créditos en la cual se contextualizan varios momentos narrados por Hollis Mason en el libro “Bajo la máscara”. En la primera escena de la secuencia vemos el enfrentamiento entre el primer Night Owl y un criminal a las afueras de un teatro, hecho que hace referencia al fragmento donde Hollis Mason describe la primera aparición de un superhéroe en las calles de Nueva York. En la esquina inferior derecha se muestra un fotógrafo que captura el momento con su cámara. El *flash* ilumina la escena y en la pared del fondo aparecen, de lado izquierdo, los carteles de las óperas que se presentan en la “Casa de Opera de Gotham”; mientras que de lado derecho hay varias portadas de la primera edición de *Action Comics* donde Batman aparece por primera vez. La presencia del fotógrafo muestra la atención de los medios de comunicación hacia la aparición de los enmascarados, mientras que el resto de los elementos

aluden al universo de Batman y tematizan la escena con las intenciones de Night Owl por continuar la labor de los superhéroes fuera de las historietas.

Otra escena muestra un avión bombardero con la imagen y el nombre de Miss Jupiter, que hace referencia a Silk Spectre, y, simultáneamente, aparece la explosión de una bomba atómica. Este plano secuencia alude al bombardero Enola Gay, desde el cual fue lanzada la bomba atómica en Hiroshima, y evidencia el papel propagandístico que jugaron los superhéroes durante la Segunda Guerra Mundial. Luego aparece el festejo de la rendición de Japón en la Séptima Avenida en Nueva York. La cámara hace un *zoom out* desde la portada de *The New York Gazette*, donde aparece la noticia, mientras algunas mujeres festejan. Detrás de ellas aparece Silhouette, quien se acerca a una enfermera que salta eufórica, la toma por la cintura y la besa, lo cual recrea la famosa fotografía de Alfred Eisenstaedt, publicada en la revista *Life*, en la que un marinero besa a una enfermera. La puesta en escena muestra, por un lado, las preferencias sexuales del personaje, y, por otro el momento histórico en el cual se encuentran. Después se muestra a Silhouette y a la enfermera asesinadas en una cama. Junto a ellas está el recorte de la nota donde se muestra su beso en la Séptima Avenida. En la pared detrás de la cama, reza la leyenda “Lesbian whores”. Mientras tanto, los investigadores capturan la horripilante escena en fotografía.

La escena donde Silk Spectre posa frente a varios fotógrafos entre un grupo de policías que intentan ver su cuerpo a través de su pronunciado escote y su corta minifalda, mientras ella sostiene un ejemplar de *The New York Gazette* con el encabezado “Criminal World goes ga-ga over Silk Spectre”, tiene relación con la trayectoria de Sally, basada en estrategias mercadológicas que la colocaron en el gusto del público masculino de la época. La escena dirige la mirada del espectador hacia la erotización de la heroína y su protagonismo mediático bajo la expectativa de los hombres que la consideraron más un símbolo sexual que una defensora de la ciudadanía.

El retiro de Sally se representa con una réplica de *La Última Cena* de Leonardo Da Vinci en la que ella posa embarazada al centro de la mesa, aludiendo a que en la novela gráfica se describe que su retiro se consolidó con el nacimiento de Laurie, ya que, después de ser mamá, el público masculino ya no “consumiría” su imagen de la misma manera. Esta escena marca también el declive de la trayectoria de los Minutemen. La distribución de los personajes en la

mesa, la dirección de sus miradas, sus expresiones y su relación proxémica hacen referencia a otros detalles contenidos en el texto de Mason.

Hay dos escenas de la secuencia inicial de créditos que fungen como guías del relato: la fotografía de los Minutemen ubicada en 1940, según el letrero que cuelga tras ellos, y la de los Watchmen en 1960. Estos años son destacados dentro de la biografía de Hollis Mason como los determinantes en la trayectoria de ambos grupos de superhéroes, sin embargo, la única fotografía que aparece en la novela gráfica es la de los Minutemen que aparece repetidamente en diferentes momentos de la historia, cuando los personajes recuerdan sucesos que acontecieron el día en que la imagen fue capturada.

Se observa, en este caso, una transformación prospectiva en forma de reordenamiento de sucesos, el cual se ve reforzado por la presencia de la música que tematiza toda la secuencia, pues, como se mencionó anteriormente, la construcción de la canción “The Times They Are A-Changin’” de Bob Dylan tiene una estructura cíclica, tanto en la melodía como en la letra, y la secuencia está ordenada en función del ascenso y declive de los Minutemen y la aparición de los Watchmen que, aunque también tuvieron su momento de gloria, se dirigieron inevitablemente hacia el fracaso, lo cual indica una serie de ciclos interminable. La significación integral de los elementos que interactúan simultáneamente en una secuencia recuerda el funcionamiento del *aparato espacio-tópico* a partir del cual el relato del cómic adquiere sentido y significado. No obstante, la musicalización de escenas y secuencias como la anterior y como las que se revisarán más adelante evidencian el *valor añadido* que aporta el sonido a la imagen.

Otras referencias intermediales son las canciones que no aparecen en la novela gráfica pero que abonan a la experiencia de lectura y al significado del filme, como *The Sound of Silence* de Simon y Garfunkel que acompaña las primeras imágenes del funeral de Edward Blake. Este texto fue escrito por Paul Simon e interpretada por él mismo junto a Arthur Garfunkel en 1965 y se dice que fue su manera de expresar el sentir del pueblo luego del asesinato del presidente J. F. Kennedy. En una interpretación más profunda, los acontecimientos más relevantes de la época de su producción llevaron a la gente a cobrar conciencia de la realidad de Estados Unidos y el mundo, los levantamientos sociales formaban parte de la cotidianidad y la represión implementada por las autoridades callaba las voces que se atrevían a gritar las injusticias. De manera que, en este contexto, la canción habla de una sociedad adormecida que, acostumbrada a su autodestrucción, no se inmuta ante aquello que no le afecta directamente. Ver y callar es un

discurso permanente en la sociedad, gritar y ser callado es parte del sistema; esto se relaciona con la voz de Blake que fue silenciada por Ozymandias para evitar que su plan fuera revelado.

Un ejemplo más es la canción “I’m Your Boogie Man” (1977), canción interpretada por KC and the Sunshine, que no es más que una analogía entre el famoso Bogeyman (conocido en México como el hombre del costal) y un hombre que quiere conquistar a una chica y satisfacerla de todas las formas posibles para satisfacerse a sí mismo. Esta figura era utilizada regularmente para asustar a los niños cuando no se comportaban de una manera aceptable para los padres, pero fue adaptada por la banda al contexto de los años 70, caracterizado por la liberación sexual y por el uso de drogas psicodélicas, para hablar de un personaje que los incita a “portarse mal” para “encenderlo”. En la película, la canción adquiere un significado distinto por el origen de la leyenda del Bogeyman, las implicaciones de la escena y el contexto histórico en el que se suscita el acontecimiento narrado, ya que el personaje alude al papel de The Comedian como mecanismo represor a cargo del gobierno que reprime cualquier manifestación que se oponga al régimen o a sus reglas, sin importar las repercusiones sociales.

Complementos externos

Como parte del proceso creativo de *Watchmen*, Snyder contrató a científicos para asesorar al equipo en cuestiones técnicas de la puesta en escena, entre ellos James Kakalios, profesor de física de la Universidad de Minnesota, quien es entrevistado en el apartado *Mecánica: las tecnología de un mundo fantástico* (2009), incluido en el DVD de la película. Su labor principal fue la de exponer a la producción diferentes aspectos del trabajo científico en laboratorios y aulas para darles una idea de la ambientación, el decorado y la escenografía. En la entrevista aparece Alex McDowell, el director de diseño de la película, quien abunda en la necesidad de pensar incluso en lo que se encuentra fuera de la vista del espectador.

Además de la preocupación por dar verosimilitud a lo que el espectador ve en pantalla, la entrevista con Kakalios aporta ciertos datos que abonan a la discusión acerca de lo que es físicamente posible o no en la vida real, pero, también, contextualiza parte del relato al exponer datos históricos y científicos de relevancia para el entendimiento del texto como la aparición de la bomba nuclear, la definición de la mecánica cuántica y del campo intrínseco, las características del Proyecto Manhattan, los efectos del Estroncio 90 y las habilidades de Manhattan para manipular la velocidad de sus electrones.

No obstante, entre sus declaraciones, el científico explica que hubo muchos momentos en los que su asesoría no fue necesitada porque, aunque desmintiera lo que aparecía en la novela gráfica, la producción estaría más enfocada en satisfacer a los fanáticos que a un profesor de física de Minnesota. Aún con lo anterior, hay que recordar que una de las actividades predilectas del *fandom* es debatir acerca de lo que leen o de lo que ven en pantalla desde distintas disciplinas, en este caso, la entrevista con un especialista en física abona a la discusión y, por lo tanto, a la naturaleza inquisitiva del fanático.

En la edición con corte del director, se integran bajo la denominación de *special features*, los videos *The Phenomenon: The Comic That Change The Comics*, en el cual se expone una discusión acerca de la importancia del cómic en la historia del mismo medio y de la literatura, con la participación de John Higgins, Dave Gibbons y otros especialistas en el tema; *Real Super Heroes: Real Vigilantes*, en el que se exponen las experiencias de un grupo de guardias ciudadanos creado en Nueva York durante los ochenta y de un par de “superhéroes” de la vida real que se disfrazan y patrullan las calles para combatir el crimen y *Story Within Story: The Books of Watchmen*, en el que se hace un recuento de las referencias intermediales presentes en la novela gráfica y se revisa el traslado de esa configuración al filme.

También se incluyen el video musical “Desolation Row” de My Chemical Romance con su versión de la canción de Dylan e imágenes que hacen referencia al filme, y el programa apócrifo de televisión *The Culpeper Minute*, en el que se entrevista a Hollis Mason, quien comparte muchos datos acerca de su historia personal privada y como superhéroe, así como detalles de la trayectoria de sus compañeros enmascarados. Estos textos están contenidos en la edición para coleccionistas. Además, es posible encontrar figuras de acción, videojuegos, disfraces y gran variedad de artículos coleccionables que explotan la emoción del *fandom*.

Como podemos observar, el *lector-transpositor* echa mano no solo del equipo creativo, sino de especialistas en varios campos que asesoran el desarrollo de la historia, de la puesta en escena y de la estrategia comercial del proyecto. Podemos dar seguimiento a este proceso a través del material que se integra tanto en el DVD como en la edición especial con corte del director. En otro orden de ideas, en términos de desautomatización, la producción del filme no recurre a la modificación de la estructura audiovisual para dificultar la lectura, más bien utiliza los recursos expresivos propios del medio para integrar elementos que complementan la experiencia del lector.

3.3.3. Disponibilidad del lector-transpositor

Dada la importancia histórica y cultural de la novela gráfica, es importante distinguir a sus lectores al menos en dos grandes grupos: aquellos que la leyeron en su primera edición en forma de cómic, antes del término de la Guerra Fría, y aquellos que la leyeron ya en formato de novela gráfica luego de la caída del Muro de Berlín. Esta categorización responde a las observaciones que se han hecho en la presente investigación con respecto de la experiencia de lectura pues, tras revisar los testimonios de Hayter, Tse y Snyder, agentes de la transposición, sale a la luz cómo el proceso involucra también los ritos establecidos alrededor de la lectura del cómic, la evaluación de grupos de fanáticos hiperinformados, la expectativa de la industria cinematográfica, las características del clima sociopolítico y las vivencias que marcaron la vida de los agentes de la transposición.

No obstante, dada la diversidad de perspectivas que participan en la transposición del filme, en el presente análisis se distingue entre la participación del *lector fanático*, que aporta un panorama general acerca de lo que el *fandom* puede esperar del proyecto, representado en este caso por David Hayter; el *lector técnico*, representado por Alex Tse, que aporta una perspectiva más pragmática del proyecto, pues toma en cuenta los recursos con los que cuenta y traslada la historia sin reparar tanto en el aspecto emotivo que regularmente inunda al lector fanático; el *lector experto*, representado por Dave Gibbons, que conoce perfectamente el texto precedente y se especializa en su área, lo que permite al proyecto mantener el vínculo con el texto precedente; y el *lector condensador*, representado por Zack Snyder, que se encarga de escuchar todas las voces y complementar las perspectivas para construir un texto multidimensional y complejo.

Conclusiones

La lectura transpositiva es un fenómeno intermedial que ha evidenciado los límites de varias investigaciones del campo debido a la complejidad de los objetos de estudio que aborda. Aun con la diversidad de medios, de características y de interacciones que pueden establecerse entre ellos, fue difícil para los teóricos dejar atrás la seguridad que ofrecieron en su tiempo las categorías de los estudios literarios, lo cual detuvo por un tiempo la reflexión acerca de las particularidades y de las posibilidades de medios distintos al literario. En este contexto, la apertura hacia los aportes de las humanidades y de las ciencias sociales permitieron construir un enfoque más extenso y flexible para observar los fenómenos intermediales, a partir del cual se sentaron nuevas bases teóricas en el campo.

Como resultado de dicho proceso, los medios dejaron de considerarse “formas puras” o categorías inmutables que podían evaluarse en términos de superioridad y organizarse jerárquicamente, lo cual limitaba la reflexión sobre su potencial, para ser contemplados como formas expresivas que participan de la cultura y de las industrias en tanto soportes tecnológicos y conjuntos de protocolos sociales y culturales que, a su vez, dan origen a costumbres y ritos relacionados con los modos de consumo. Esta perspectiva ofrece un panorama más amplio que permite dar cuenta de la complejidad inherente a la interacción entre medios con especificidades distintas.

Los estudios sobre la transposición, en sus inicios, inmersos en la dinámica antes descrita, se enfocaron en describir a detalle los elementos más discretos de los textos y de sus narrativas para contrastarlos y determinar su pureza bajo el criterio de la fidelidad (Bazin 1990; García 1990; Bluestone 1971; Wagner 1975)¹⁴⁰. Las restricciones de dichas pautas solo permitían observar las adaptaciones cinematográficas como una pérdida inevitable e irremediable de los textos literarios, sin tomar en cuenta las transformaciones y su motivación. En contraste, el enfoque intermedial dotó a las investigaciones de una nueva perspectiva que permite observar los textos más allá de sus características formales, como productos mediales y culturales.

Este cambio de enfoque evidenció que, para estudiar la transposición de un texto desde la intermedialidad sin dejar de lado la especificidad y la complejidad de los medios involucrados, se

¹⁴⁰ Ver Pérez Bowie, José Antonio. “La adaptación cinematográfica a la luz de las aportaciones teóricas recientes”. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica* (2004): 276-300. Web.

requiere de herramientas de análisis interdisciplinarias que doten a la investigación de un marco teórico amplio y flexible. Desde esta perspectiva, para seleccionar adecuadamente las herramientas del análisis de la transposición en *Watchmen*, fue necesario identificar los distintos momentos del proceso, de manera que empezó a contemplarse como un circuito de recepción-producción dirigida, es decir, que involucra la lectura del texto precedente y la producción de un texto transpuesto con base en su interpretación.

Posteriormente, con el objetivo de reconocer el estado de la cuestión, fueron revisadas varias investigaciones que abordan la transposición desde la teoría de la recepción en el cine y en el cómic, en el paso de la novela gráfica al cine y, específicamente, en el traslado de *Watchmen* a su versión fílmica. De dicha revisión se dedujo que la lectura es afectada por factores externos al lector, que su estudio debe trascender las teorías literarias para identificar dichos factores y que la narrativa de la novela gráfica en cuestión está configurada de una manera compleja que no puede describirse solo a partir de las condiciones o de las características de la lectura convencional de los cómics.

Dado que el estudio de la transposición en *Watchmen* debe tomar en cuenta los factores que son externos al relato y que afectan la lectura del texto, hubo que dar seguimiento a los diferentes momentos del proceso, lo cual fue posible gracias a la existencia de los guiones que evidenciaron las transformaciones del texto fuente, previo a la producción del texto transpuesto. De manera que el corpus del análisis incluyó la novela gráfica, escrita por Alan Moore, dibujada por Dave Gibbons y coloreada por John Higgins; el guion de David Hayter, quien intentó llevar el cómic por primera vez al cine; el guion de Alex Tse, escritor elegido por *Warner Bros.* para llevar a cabo el proyecto; y la película dirigida por Zack Snyder, tanto en su edición para cines como con corte del director.

La novela gráfica representó un hito para la época en diferentes aspectos, ya que innovó la narrativa al lograr la interacción de relatos distintos que se significan entre sí, integrar referencias históricas y culturales que contextualizan la historia, así como insertar textos apócrifos con formatos distintos al del cómic para complementar el relato. Además, permitió la incursión de las historias de superhéroes entre un público más crítico, al reflexionar sobre la humanidad a través de dichos personajes, y expuso una crítica mordaz hacia la política imperialista estadounidense en plena Guerra Fría. Dichas características le valieron la admiración tanto de lectores cotidianos como especializados, tanto en el cómic y como en la literatura.

La historieta fue editada originalmente como una serie limitada de doce números publicados mensualmente entre 1986 y 1987, pero, poco después del término de las entregas, fue reeditada como novela gráfica. Narra la historia de un grupo de superhéroes retirados que se enfrentan al asesinato de The Comedian, uno de sus miembros fundadores, a manos de un asesino anónimo. Uno de ellos decide investigar el crimen ante la desidia de sus compañeros y descubre un plan maquiavélico para desatar el apocalipsis. La trama se desarrolla en la década de los ochenta en Estados Unidos, específicamente en Nueva York, en donde los personajes viven bajo la tensión bélica de la Guerra Fría.

El escritor Alan Moore inició su carrera como ilustrador y guionista en publicaciones británicas que ya dejaban ver su habilidad para construir narrativas complejas con una perspectiva crítica del contexto sociohistórico, lo cual atrajo la atención de un público más crítico. Esto también atrajo la mirada de Len Wein, editor de *DC Comics*, quien lo contrató para desarrollar historias con tintes similares, entre ellas, *Watchmen*. Tiempo después, la negativa de la editorial a pagar los derechos sobre las figuras de acción basadas en el texto de Moore y la propuesta de clasificar las ilustraciones en función de la edad del público, provocaron que Moore abandonara la industria y que se alejara de cualquier producción relacionada con sus trabajos. El ilustrador Dave Gibbons y el colorista John Higgins, llegaron junto con Moore a Norteamérica durante la llamada “Invasión británica”, ambos trabajaron con él en algunos proyectos previos a *Watchmen*, pero la novela gráfica sigue siendo su trabajo más reconocido.

La adaptación fílmica de *Watchmen* pasó por varias manos antes de que *Warner Bros.* decidiera invertir en el proyecto, lo que se logró gracias a la perseverancia de David Hayter, quien concibió el primer guion y se encargó de reescribirlo varias veces hasta lograr empatar con las expectativas de los productores. Su conocimiento acerca de la novela gráfica es evidente en el guion de 2003, sin embargo, los encargados del proyecto decidieron contratar a un escritor más pragmático, con una perspectiva neutral, para desarrollar un guion más apegado a la cinematografía: Alex Tse.

Al final, ambos textos fueron retomados a través de la visión de Zack Snyder, quien para el momento en que se llevó a cabo la producción ya contaba con una adaptación cinematográfica de cómics que alcanzó el éxito gracias a las innovadoras estrategias narrativas implementadas por el director. Con respecto de *Watchmen*, Snyder decidió establecer la novela gráfica como una Biblia que el equipo creativo debía seguir para llevar a cabo cada una de sus labores, lo cual dio

como resultado una película densa, dinámica, oscura y compleja que aunque plantea también una visión crítica del contexto y mantiene una identidad propia, no alcanzó la relevancia artística de su texto precedente.

Para observar, describir y analizar integralmente los procedimientos que se ponen en marcha durante la transposición antes descrita, se construyó una perspectiva intermedial que contempla el proceso como una forma de lectura que es afectada por las características de los medios involucrados. Esto implica que la actividad es llevada a cabo por un tipo de lector especializado que interpreta el texto precedente y que elige los elementos con mayor potencial para ser trasladados hacia el texto transpuesto, sin perder de vista las características de los medios como soportes tecnológicos y como protocolos sociales y culturales.

Entonces, la transposición se divide en dos momentos: la lectura del texto precedente y la producción dirigida del texto transpuesto. La idea de observar la transposición como lectura tiene su origen en la tesis “La transposición en *Watchmen*” (2019), en la cual se pone de relieve que el traslado de un texto de un medio a otro conlleva cambios que no solo responden a las exigencias del medio de llegada, en este caso del cine, sino que toma en cuenta factores diversos que se relacionan más con el carácter medial que con el textual. Este punto no alcanzó a abordarse en dicho estudio, por lo que se contempló como el punto de partida para la presente tesis con el objetivo de profundizar en las características del fenómeno.

Observar la lectura puso de relieve que la actividad no se limita a la interacción del lector con el soporte expresivo, sino que implica una experiencia más compleja en la que se activa su conocimiento previo acerca de otros textos similares o relacionados, de su entorno inmediato y del contexto histórico de la lectura, que dirige su interpretación. La complejidad del proceso aumenta cuando la lectura se lleva a cabo con el objetivo de trasladar el texto leído a un medio con recursos expresivos diferentes y a un contexto distinto del de su publicación. La actividad es llevada a cabo por un lector especializado, familiarizado con el medio de origen y con el de llegada, que selecciona los elementos con mayor potencial al tiempo que piensa en la mejor forma de trasladarlos.

Dado que el objetivo de esta tesis es enriquecer los estudios de la transposición y que, para revisar las particularidades de la actividad descrita anteriormente, se puso a prueba un modelo de análisis de *lector-transpositor*, el cual denomina tanto a la actividad como a los agentes de la lectura-recepción realizada con el objetivo de crear un nuevo texto basado en uno

anterior, con diferentes características mediales y semióticas. El enfoque de esta herramienta permite abordar el fenómeno transpositivo desde la transmedialidad, por lo que su aplicación no se restringe a textos con características como las de los involucrados en el objeto de estudio de esta tesis, sino que puede emplearse en el estudio de procesos donde intervengan medios diversos, sin restricciones formales de inicio que obliguen al investigador a “forzar” el uso de herramientas de análisis procedentes de marcos teóricos preestablecidos, lo cual favorece la interdisciplinariedad.

La aplicación de este modelo en la transposición de *Watchmen* puso de relieve la necesidad de problematizar la lectura, ya que la actividad, como se mencionó anteriormente, no solo implica la interacción del lector con el texto, sino que se trata de una experiencia perceptiva que responde a las características del medio en el que se lleva a cabo. En esta investigación se revisaron las características textuales de la novela gráfica, del guion y del filme con el objetivo de identificar las particularidades de su lectura cotidiana, ya que cada soporte, al organizar de manera particular sus recursos expresivos, configura de distintas maneras la forma en que los lectores se acercan a sus textos.

Dicha revisión destacó que los medios involucrados no sostienen una relación jerárquica, sino que cuentan con una complejidad propia que debe tomarse en cuenta para caracterizar la experiencia de lectura que cada uno ofrece. En la transposición de la novela gráfica *Watchmen* al cine, se revisan elementos textuales que configuran los lenguajes tanto del cómic como del filme con el fin de comprender la manera en que los lectores se acercan a los textos de manera cotidiana. No obstante, el guion cinematográfico, cuando existe, se considera parte del proceso porque es un texto intermedio que recopila los detalles de la interpretación de la novela gráfica, previo a la producción fílmica. Este texto exige un tipo de lectura y escritura especializada que se apegue a las características de la lectura transpositiva.

En este orden de ideas, el lenguaje del cómic y el del cine ofrecen experiencias de lectura distintas para los lectores convencionales de sus textos. Mientras la lectura del cómic requiere de la participación física activa del lector para pasar las páginas, la del cine se da de una manera más automatizada, tomando en cuenta que el relato se reproduce a una velocidad determinada por el dispositivo de proyección. Además, la lectura es una actividad que va más allá de lo fisiológico, por lo que tanto el lector convencional como el que transpone involucra su experiencia corporal, psicológica y emotiva del mundo en el proceso.

Dadas las características narrativas de la novela gráfica *Watchmen*, como los relatos intercalados, los documentos con formatos diversos y las referencias a la cultura popular, la lectura requerida para transponerla al cine no solo es desautomatizada, como la que se pone en práctica en la recepción del arte, sino que requiere un grado de especialización por parte del *lector-transpositor*, cuyo objetivo es cristalizar su interpretación del texto previo en la producción cinematográfica de uno distinto. Esto implica la selección de elementos con potencial y su transformación con base en las prácticas de la industria y en los modos de consumo relacionados con el medio.

Al revisar la dinámica de las industrias culturales fue posible observar que la transposición de *Watchmen* está inmersa en un contexto en el cual la expectación es una actividad capitalizable que implica una experiencia sensorial placentera para el espectador, configurada por los *creadores de símbolos* que producen y distribuyen textos en función de las exigencias de la industria, al tiempo que vinculan afectivamente a las audiencias con sus productos. En el caso de las adaptaciones de cómics al cine, la interacción entre industrias permite implementar una estrategia de mercado multimedia que “garantiza” el éxito social, económico y cultural del filme. Al final del circuito se encuentra el *fandom*, que opina acerca del filme antes, durante y después de su lanzamiento, lo cual lo convierte en participante activo del proceso.

Tomando en cuenta lo anterior, el modelo de análisis del *lector-transpositor* parte del concepto de *desautomatización* para identificar los elementos que complejizan la lectura de la novela gráfica, para prolongar la contemplación y la reflexión del lector, al tiempo que fortalecen su vínculo afectivo con el texto. La novela gráfica actualizó las convenciones del cómic y de la misma novela gráfica al configurar sus recursos expresivos de maneras no convencionales e insertar textos con características diferentes a las de la narración dibujada, además, actualizó la imagen del superhéroe, humanizándolo, y lo insertó en un contexto conocido para exponer una visión crítica sobre su momento sociohistórico. Dichas características convirtieron a *Watchmen* en un texto reconocido por la crítica especializada y por los lectores regulares del cómic, que, posteriormente, se convirtieron en un *fandom* informado y exigente.

El *lector-transpositor* contempla cada parte de la experiencia para trasladar el texto de una manera pertinente y exitosa. Por lo tanto, para analizar el proceso en la presente tesis, se parte de la descripción de dos niveles que componen a los textos involucrados: el *medial* y el *textual*. El *nivel medial* contempla los *avances tecnológicos* que rodean la producción del texto

previo y del texto transpuesto, las *prácticas de la industria* o la dinámica de las *industrias culturales* que los producen; así como los *modos de consumo* o las convenciones a partir de las cuales las audiencias entran en contacto y se apropian de estos; mientras que el *nivel textual* incluye las *características convencionales* y las *características desautomatizantes* que configuran la lectura de la novela gráfica, del guion y de la película.

Al revisar los *avances tecnológicos* en el cómic fue posible dar seguimiento a la evolución de sus técnicas mostrativas y narrativas, las cuales permitieron la construcción de un espacio plástico narrativo con el cual experimentaron los artistas gráficos para dar coherencia a las secuencias de imágenes. El desarrollo paralelo entre cómic y cine, dada su naturaleza visual, permitió a ambos medios actualizar su forma de contar historias, entonces, la narrativa gráfica empezó a utilizar planos cinematográficos para construir la perspectiva de sus relatos, mientras que el cine empezó a trasladar las historias del cómic a la pantalla grande, interacción que sentó las bases para las adaptaciones que siguen realizándose hasta nuestros días. A partir de ese momento y hasta la llegada de la ilustración digital, la experimentación y la evolución del cómic se dio principalmente en las técnicas de dibujo, en el uso de los recursos narrativos del medio, así como en el formato y en las estrategias de distribución de los textos, aun con las restricciones impuestas por la industria.

La novela gráfica juega con los recursos narrativos del cómic al aprovechar sus convenciones y lograr interacciones poco comunes entre viñetas y secuencias, invitando al lector a contemplar y reflexionar acerca del relato. En el cómic, la diégesis principal y la historieta “Los relatos del Navío Negro” interactúan a través de la complementación de secuencias, cuando la locución de un personaje se sitúa en una secuencia distinta a la de origen, y la asimilación de viñetas, cuando la última ilustración de una serie es similar a la primera de la siguiente. Esta estrategia, junto con las referencias culturales distribuidas en el relato y la inserción de apócrifos con formatos diversos, dotaron al texto de multidimensionalidad.

Los efectos de la crisis que llegó a Estados Unidos luego de la Segunda Guerra Mundial provocaron que la burbuja de la estabilidad social y financiera reventara, lo cual transformó la perspectiva de los norteamericanos con respecto de las condiciones de su país y de sus propias experiencias de vida. Este cambio repercutió en todos los niveles, pero, particularmente en el cómic, las historias amables de superhéroes que salvan al mundo del mal fueron abandonadas en una época por los lectores, que pedían historias más empáticas con su contexto. Así surge una

nueva tendencia de la narrativa gráfica para contar historias más complejas, oscuras y profundas, que llegó al universo de los superhéroes. En ese nuevo mundo surge *Watchmen*.

Otra gran hazaña narrativa de la novela gráfica es la construcción de la perspectiva y el desarrollo de los personajes, ya que las temáticas abordadas no se muestran desde un solo enfoque, cada personaje representa una postura distinta con respecto de un mismo tópico, además de que su personalidad se configura de manera compleja, es decir, sus reacciones y sus respuestas no se plantean como correctas o incorrectas sino como el resultado de su experiencia en el mundo. Esto reafirma las palabras de Moore con respecto de la novela gráfica, ya que su intención era desarrollar una historia que, al igual que una joya, tuviera miles de caras a partir de las cuales es posible reflexionar acerca de la guerra, del gobierno, de la religión y más.

Esta nueva forma de leer el cómic y de retratar tanto a los superhéroes como a la Guerra Fría y a Estados Unidos, convirtió a *Watchmen* en un fenómeno cultural relevante, lo cual fue aprovechado por la editorial que, tras terminar la publicación en serie, decidió reeditarla en formato de novela gráfica, lo que facilitó su incursión entre un público más sofisticado y la colocó a la vanguardia de la narrativa gráfica que prevalecía a finales de los años ochenta. Esto, a su vez, dio origen a un *fandom* especializado, informado y exigente que con el tiempo fue estableciendo sus propios protocolos sociales y ritos relacionados con *Watchmen*.

Recordemos que, aunque la lectura del cómic es una actividad primordialmente introspectiva, el lector se vincula emocionalmente con las historias y con los personajes, por lo cual busca llevar la actividad más allá de las páginas, ya sea a través de los disfraces, de los videojuegos o de convenciones como la *Comic-Con*, en la cual externalizan sus inquietudes y socializan sus afectos. Este espacio ha sido aprovechado también para medir el impacto de los textos en las audiencias, lo que ha servido como punto de referencia para la selección de las historietas con mayor potencial comercial para ser llevadas al cine.

Las transposiciones de cómics a filmes cuentan con una investigación de mercado previa a partir de la cual se reconoce el potencial de las historietas para llegar a la gran pantalla, por lo que esta investigación no solo se enfoca en las posibilidades de trasladar los elementos narrativos, sino de monitorear la aceptación y las expectativas de las audiencias. En este contexto, las adaptaciones cinematográficas echan mano de un sistema multifactorial y multiplataforma que tiene como objetivo atraer nuevos públicos al tiempo que satisface las exigencias del *fandom*. Dicho sistema contempla desde la selección de actores reconocidos para representar personajes

icónicos, hasta la producción de textos que pueden distribuirse a través de otras plataformas, como los *soundtracks*, los videojuegos y las figuras de acción coleccionables.

Todos estos elementos fueron tomados en cuenta para el traslado de la novela gráfica *Watchmen* a su versión fílmica pues, como pudo observarse en la revisión documental, la negociación entre los creativos y las casas productoras duró mucho tiempo antes de que el proyecto pudiera consolidarse. Luego, cuando el equipo de producción fue elegido, el director Zack Snyder decretó que el texto previo debía considerarse una Biblia durante la producción, lo cual, aunado a la perspectiva de fanático de David Hayter, convirtió a la película en una adaptación dirigida hacia el *fandom*. Pese a lo anterior, el proyecto se enfrentó a la limitante del tiempo máximo de proyección en salas y a la exigencia de *Warner Bros.* para recuperar su inversión, lo cual se vio reflejado en el desarrollo de ediciones distintas que respondieron a las expectativas de diferentes públicos.

Al tomar en cuenta las características de la experiencia de lectura que colocaron a la novela gráfica entre los textos literarios más destacados de todos los tiempos, los lectores transpositores intentaron configurar una experiencia similar con los recursos expresivos del cine para desarrollar la película. Podría decirse que la intención de Hayter era, precisamente, actualizar el texto de Moore y plasmar una perspectiva crítica del contexto de producción del filme, sin embargo, la restricción de omitir cualquier referencia a los acontecimientos más impactantes de su época (el atentado contra las Torres Gemelas y el inicio de la Guerra de Afganistán) limitó la construcción de dicha perspectiva. En este sentido, el proyecto fílmico es menos desautomatizante que el cómic y limita, por lo tanto, sus condiciones de éxito.

Dada la relevancia cultural e histórica de la novela gráfica, el traslado del texto respondió a la exigencia del *fandom* constituido en la época de su publicación. Pese a esto, ante la incapacidad para reproducir la experiencia de lectura en un contexto distinto, lejano a la tensión de la Guerra Fría, la mayor apuesta de la producción fue apelar a la nostalgia a través de la audiovisualización de algunas viñetas y de los diálogos más destacados de la historia, así como al uso de los recursos expresivos del cine, como la música, los movimientos de cámara y los efectos especiales, para abonar a la espectacularidad del filme.

Si bien es cierto que no es posible replicar la complejidad de las estrategias narrativas de la novela gráfica, la configuración de los recursos expresivos del cine sí activa en el lector el deseo por encontrar aquellos elementos entrañables que lo remiten al texto previo, así como

aquellos que hacen referencia a la cultura popular, aunque no aparezcan en el texto previo. Un ejemplo de lo anterior es la escena en que Laurie y Dan se enfrentan con los delincuentes en el callejón, en la cual se “da vida” a las viñetas con una mezcla de *time bullet*, *fast motion* y *slow motion*, utilizados previamente por Snyder en la película *300*, que destacan las habilidades de los personajes a la par de sus emociones. Otro ejemplo más es la secuencia en la que Jon Osterman es desintegrado para después convertirse en el Dr. Manhattan, en la que los efectos especiales son utilizados de manera precisa, permitiendo al lector apreciar detalles de la transformación que no se observan en la ilustración.

La novela gráfica muestra diversas perspectivas acerca de varios temas, desde filosóficos hasta políticos, por lo que al terminar la lectura de cada capítulo, incluso de cada escena, es necesario tomarse un momento para reflexionar acerca de lo que se ha leído. Este momento de introspección es facilitado por el manejo del soporte, debido a que la historia está dividida en capítulos que podemos leer de uno en uno, dejando otros para después usando un separador para continuar la lectura posteriormente en el lugar indicado. Dicha experiencia no puede reproducirse en la proyección de un filme, dado que la velocidad de la lectura está determinada por el dispositivo a través del cual se expone la imagen en pantalla y el relato no está dividido en capítulos, por lo que la incompletitud del relato es más evidente si se abandona la sala o si se detiene la reproducción del formato casero.

Partiendo de lo anterior, para el análisis de la lectura transpositiva de *Watchmen* se adaptan las *condiciones de éxito*, propuestas por Iser en la teoría de la recepción, con el objetivo de evaluar si el proceso se lleva a cabo de manera exitosa, entendiendo por esto que el texto es transformado sin perder de vista los elementos o las estrategias que desautomatizan su lectura en el medio de partida, es decir, que lo convierten en arte. En este contexto, el repertorio abarca como textos precedentes los elementos desautomatizadores de la novela gráfica y las referencias intermediales rastreadas en la edición con corte del director, y como normas sociohistóricas, los acontecimientos históricos mencionados en el filme, principalmente, la Guerra Fría y la Bomba Atómica.

Luego, el traslado de dichos elementos pasa por tres procedimientos: la *selección*, en la que se eligen los de mayor potencial filmico; la *transformación*, a través de la cual los elementos seleccionados se transforman en recursos narrativos del relato fílmico; y la *complementación*, a partir de la cual se integran textos cuyo objetivo es enriquecer la experiencia de los lectores del

texto transpuesto. Finalmente, la revisión previa permite identificar los tipos de lectores que convergen en la transposición de *Watchmen* en función de sus objetivos y de su participación en el proceso.

Al aplicar el modelo de análisis pudo observarse que el repertorio del *lector-transpositor* incluye estrategias narrativas, personajes clave, así como referencias intermediales, “reales” y apócrifas, que son retomados de la novela gráfica y transformados de diversas formas para trasladarlos al filme y enriquecer el significado de cada escena. Además, los acontecimientos históricos que dan sentido al relato como la Guerra Fría, la Guerra de Vietnam y la creación de la bomba atómica, son mencionados en el filme, aunque con una carga ideológica menor, debido a la actualización del contexto.

En cuanto a los procedimientos que se ponen en marcha en la lectura transpositiva, la selección toma como criterio que los elementos seleccionados sean compatibles con la narrativa fílmica para después pensar en la mejor manera de condensar la vastedad de elementos que configuran la novela gráfica. Por lo tanto, el equipo de producción decidió no solo reproducir el arte de la novela gráfica, sino resumir las temáticas que se abordan partiendo del supuesto de que, en un mundo complejo, los superhéroes actúan en función de su humanidad, de su moralidad y de su sensibilidad, lo que complejiza también la historia pues deja de hablarse de héroes contra villanos y se enfoca la reflexión en la naturaleza humana.

En la transformación, algunas estrategias narrativas de la novela gráfica son trasladadas al filme a través del montaje, el cual permite vincular relatos distintos que, colocados en secuencia, se significan uno a otro. Sin embargo, al mantener los relatos intercalados, la extensión de la película superó el estándar permitido para la proyección en sala, por lo que fue necesario editar una versión distinta que cumpliera con los requerimientos de la gran pantalla. Las referencias intermediales apócrifas son trasladadas y distribuidas en diálogos, escenas, secuencias y referencias intermediales, lo cual invita a una expectación más consciente y contemplativa para identificar el texto fuente y significarlo a partir del texto transpuesto. En el caso de los personajes clave, el discurso se resume y se concreta en función de las nuevas normas sociohistóricas, por lo que críticas particulares se generalizan para detonar una reflexión más amplia acerca de las temáticas abordadas. Las referencias intermediales también son reutilizadas de modos diversos para enriquecer el significado de las escenas o de las secuencias en las cuales aparecen.

La complementación abarca el procedimiento a través del cual son insertadas referencias intermedias distintas a las presentes en la novela gráfica con el objetivo no solo de aportar mayor complejidad al relato, incrementando los elementos significativos, sino de enriquecer la experiencia de los lectores a través de textos audiovisuales que lo invitan a trascender los límites del relato y reflexionar sobre otras realidades posibles con base en la historia. En la edición con corte del director de la película *Watchmen*, es posible encontrar estos textos complementarios como *special features* en el menú inicial, las cuales contienen desde entrevistas con expertos que asesoraron la producción a nivel técnico, hasta testimonios del equipo de producción como lectores de *Watchmen* y conocedores del contexto de su publicación.

Tomando en cuenta todo lo anterior, se considera que la lectura transpositiva es parcialmente exitosa debido a que toma en cuenta la multidimensionalidad de la novela gráfica como un elemento esencial para trasladarla al cine, para establecer vínculos afectivos con nuevos lectores y para reforzar los ya establecidos con el *fandom* de los primeros tiempos a través de estrategias innovadoras. Desde esta perspectiva, en la selección, en la transformación y en la complementación, el *lector-transpositor* se enfoca en mantener la esencia visual del relato pero, aun cuando actualiza el relato en función de las nuevas condiciones sociohistóricas y comerciales del contexto, deja de lado el carácter crítico de la novela gráfica. Con base en el resultado anterior, es posible afirmar que el *lector-transpositor* es una herramienta lo suficientemente flexible para abordar el proceso transpositivo en su complejidad desde la interdisciplinariedad, sin perder de vista las particularidades de los textos involucrados y del fenómeno transpositivo en sí mismo.

En otro orden de ideas, el estudio de la transposición en *Watchmen* como proceso de lectura-producción dirigida, también invita a pensar en las diferentes formas en las que los lectores se acercan a los textos en la actualidad, ya que, por un lado, la lectura del cómic ha evolucionado y ahora puede ser llevada a cabo a través de dispositivos electrónicos. Por lo tanto, el gusto del público oscila entre la nostalgia de quienes prefieren el olor del papel impreso y quienes prefieren la practicidad de una pantalla. Por otro lado, la expectación de películas de estreno ya no se lleva a cabo exclusivamente en el cine, ahora las plataformas *streaming*, además de popularidad, tienen la preferencia para el lanzamiento de nuevos productos cuya expectación involucra un tipo de lectura transmedial.

La presente tesis abre la puerta hacia nuevas posibilidades de abordaje para el estudio de fenómenos similares, pero también para su implementación en el análisis de transposiciones en este nuevo contexto de narrativas transmedia que invitan al lector a llevar a cabo su actividad en plataformas múltiples para satisfacer nuevos modos de consumo, en los cuales, de inicio, existe una atención dividida. Muestra de esto es la adaptación más nueva de *Watchmen* (2019) realizada por Damon Lindelof para la cadena HBO, en la cual echa mano de una aplicación para enviar información relevante sobre la historia a través de notificaciones. Dado que se trata de una historia totalmente distinta a la de la novela gráfica que, sin embargo, parte de su relato, habría que evaluar la manera en que se configura el *lector-transpositor* en este proceso.

Bibliografía

- Adorno, Theodor W. *Teoría estética*. Madrid: Akal, 2004. Digital.
- Aperlo, Peter. *Watchmen. The Art of the Film*. Londres: Titan Books, 2009. Impreso.
- Astruc, Alexander. «El nacimiento de una vanguardia: La Cámara Stylo.» *L'Écran Français* (1948). Digital.
- Aumont, J., y otros. *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Paidós, 2008. Web.
- Aumont, Jacques y Marie Michel. *Análisis del filme*. Buenos Aires: Paidós, 1990. Web.
- Austin, John L. *Cómo hacer cosas con palabras*. Barcelona: Paidós, 1991. Impreso.
- Bajtín, Mijaíl. *Problemas de la poética de Dostoievski*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2005. Impreso.
- Bajtín, Mijail. *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus, 1989. Impreso.
- Baker, Bill. *Alan Moore On His Work And Career*. Nueva York: Rosen Young Adult, 2008. Digital.
- Balandier, Georges. *El poder en escenas*. Barcelona: Paidós, 1994. Web.
- Barón Birchmall, Leonardo y Oliver Muller. «La teoría lingüística de Noam Chomsky: del inicio a la actualidad.» *Lenguaje* (2014): 417-442. Digital.
- Barrero, Manuel. «De la viñeta a la novela gráfica. Un modelo para la comprensión de la historieta.» *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historieta* (2012): 29-59. Web.
- Bazin, André. *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp, 2000. Web.
- . *¿Qué es el cine?* Madrid: Ediciones RIALP, 1990. Digital.
- Beller, Jonathan. «The Cinematic Mode of Production: Towards a Political Economy of the Postmodern.» *Culture, Theory & Critique* (2003): 91-106. Web.
- Benjamin, Walter. «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica.» Benjamin, Walter. *Obras*. Madrid: Abada Editores, 2008. 49-85. Impreso.
- Beristáin, Helena. *Diccionario de retórica y poética*. México: Porrúa, 1995. Digital.
- Blanchot, Maurice. *El espacio literario*. Madrid: Editora Nacional, Madrid, 2002. Digital.
- Bolter, Jay David y Richard Gruisin. *Remediation. Understanding New Media*. Massachusetts: The MIT Press, 2000. Digital.
- Booth, Wayne C. *The Rhetoric of Fiction*. Chicago: The University of the Chicago Press, 1983.

- Casetti, Francesco y Federico di Chio. *Cómo analizar un filme*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1991. Digital.
- Dennett, Daniel. *La conciencia explicada. Una teoría interdisciplinar*. Barcelona: Paidós, 1995. Digital.
- Diamond Comic Distributors, Inc. *About Diamond*. 2022. 2023.
- Do Santos Da Silva, Thiago. «Vigiando os Vigilantes: Panoptismo e a Sociedade de Vigilancia a partir de Watchmen.» 2017. *Salao do Conhecimento*. <<https://publicacoeseventos.unijui.edu.br/index.php/salaoconhecimento/article/view/7861/6596>>.
- Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Tusquets Editores, 2001. Impreso.
- Eisner, Will. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial, 1985. Digital.
- . *La narración gráfica*. Barcelona: Norma Editorial, 2003. Web.
- Field, Syd. *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Nueva York: Bantam Dell, 2005. Digital.
- Filder, Phillipp y Johannes Fehrle. «"What's Happened to the American Dream?" Transnationalism and Intertexts in Alan Moore and Dave Gibbons' Watchmen.» *The International Journal of Comic Art* (2013): 495-527. Web.
- Flanagan, Martin. *Bakhtin and the Movies*. Nueva York: Palgrave Macmillan, 2009.
- Gasca, Luis y Román Gubern. *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra, 1994.
- Gaudreault, André. «Variations sur une problématique.» Groensteen, Thierry. *La transécriture por une théorie de l'adaptation*. Québec: Éditions Nota bene, 1998. 269-271. Digital.
- Gaudreault, André y François Jost. *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1995. Impreso.
- Gaudreault, André y Philippe Marion. «The Cinema as a Model of the Genealogy of Media.» *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* (2002): 12-18.
- Genette, Gérard. *Figuras III*. Barcelona: Lumen, 1989. Web.
- . *Palimpsestos*. Madrid: Taurus, 1989. Impreso.
- Gómez Salamanca, Daniel. *Tebeo, cómic y novela gráfica*. Barcelona: Universitat Ramon Llull, 2013. Web.
- Gómez Tarín, Francisco Javier. «El análisis del texto fílmico.» marzo de 2006. *Biblioteca on - line de ciencias de la comunicación*. Web. mayo de 2018.

- Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2007. Impreso.
- Grusin, Richard. «Remediation.» *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (2005): 497-498. Digital.
- Gubern, Román. «De los cómics a la cinematografía.» *Discurso del académico electo Excmo. Sr. D. Román Gubern Garriga - Nogués*. Madrid: Biblioteca Nueva, s. l., 28 de Abril de 2013. Web.
- . *La imagen opulenta*. Barcelona: Gustavo Gili, S.A., 1987. Web.
- Gutiérrez Estupiñán, Raquel. «Intertextualidad: teoría, desarrollos, funcionamiento.» *Biblioteca Virtual Universal* (2010). Digital.
- Gutiérrez, Julia Sabina. «El guion cinematográfico: su escritura y su estatuto artístico.» *Revista Signa* (2018): 523-539. Digital.
- Hayter, David. «Watchmen.» 26 de Septiembre de 2003. Digital.
- Hayter, David. *Watchmen with David Hayter* Al Horner. Julio de 2020. Podcast.
- Hernández, Silvestre Manuel. «Dialogismo y alteridad en Bajtín.» *Contribuciones desde Coatepec* (2011): 11-32. Web.
- Hesmondhalgh, David. *The Cultural Industries*. Gran Bretaña: Sage, 2019. Digital.
- Higgins, Dick. «Statement on Intermedia.» *Dè-coll/age (dècollage)* (1967). Digital.
- Horkheimer, Max y Theodor W. Adorno. *Dialéctica de la ilustración. Fragmentos filosóficos*. Madrid: Simancas Ediciones, 1998. Digital.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. Nueva York: Routledge, 2006. Web.
- . *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox*. Ontario: Wilfrid Laurier University Press, 1980. Web.
- . *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox*. Routledge: Londres, 2013. Digital.
- Iglesias Rodríguez, Julio César. «Estructuras narrativas en Watchmen. Apuntes para el análisis estilístico de la escritura de cómic.» *Cuco, Cuadernos de cómic* (2014): 164-197. Web.
- Iser, Wolfgang. *The Act of Reading*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1978.
- Jeffries, Dru H. «Comics at 300 Frames per Second: Zack Snyder's 300 and the Figural Translation of Comics to Film.» *Quarterly Review of Film and Video* (2014): 266-281. Digital.

- Jenkins, Henry. *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2008. Digital.
- Jenkins, Henry. «Fandom, Negotiation, and Participatory Culture.» Booth, Paul. *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*. Nueva Jersey: John Wiley & Sons, 2018. 11-26. Digital.
- Jiménez Varea, Jesús. *Narrativa gráfica. Narratología de la historieta*. Madrid: Fragua, 2016. Impreso.
- Konigsberg, Ira. *Diccionario técnico Akal de cine*. Madrid: Akal, 2004. Digital.
- Kristeva, Julia. *Semiótica I*. Madrid: Fundamentos, 1981. Web.
- Lefèvre, Pascal. «Incompatible Visual Ontologies? The Problematic Adaptation of Drawn Images.» Gordon, Ian, Mark Jancovich y Matthew P. McAllister. *Film and Comic Books*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2007. 1-12. Web.
- López Bonilla, Guadalupe y Carmen Pérez Frago. «Discurso.» Szurmuk, Mónica y Robert McKee Irwing. *Diccionario de Estudios Latinoamericanos*. México D.F.: Siglo XXI Editores S.A. de C.V., 2012. 87-90.
- López Clemente, J. «El guion literario y el guion técnico.» *Cine experimental* (1945): 267-276. Digital.
- Lotman, Iuri M. «La semiótica de la cultura y el concepto de texto.» *Escritos, Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje* (1993): 15-20. Digital.
- Mallamaci, Marco Germán. «Hacia una analítica del sensorium común. Apuntes para una morfología estético-política de lo social.» *Astrolabio* (2018): 196-223. Digital.
- Manivannan, Vyshali. «Interplay Amidst the Strangeness and the Charm: Under-language and the Attenuation of Meaning in the Film Adaptation of Watchmen.» *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies* (2010): 1-21. Digital.
- Marco, Joaquín, y otros. «El folletín por entregas y el serial.» *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura* (1984): 146-166. Digital.
- Marion Young, Iris. *Inclusion and Democracy*. Oxford: Oxford scholarship online, 2002. Web.
- Martín Barbero, Jesús. «De los medios a las prácticas.» Orozco Gómez, Guillermo. *Cuadernos de comunicación y prácticas sociales*. México: Universidad Iberoamericana, 1990. 9-19. Digital.
- Martín-Barbero, Jesús. *De los medios a las mediaciones*. México: Ediciones G. Gili, 1987.

- Martini, Darío Esteban. «Del Cómic al Cine. Transposición y discurso ideológico en Hollywood luego de los atentados del 11-S.» *XIV Jornadas Interescuelas/Departamentos de Historia*. Ed. Graciela Elvira Iuorno y Fabio Nigra. Mendoza: Universidad Nacional de Cuyo, 2013. 1-24. Web.
- Massota, Oscar. *La historieta en el mundo moderno*. Barcelona: Paidós, 1982. Web.
- Metz, Christian. *Film Language. A Semiotics of the Cinema*. Chicago: The University of Chicago Press, 1974. Digital.
- Monaco, James. *How to read a film. The world of movies, media and multimedia*. Nueva York: Oxford University Press, 2000. Digital.
- Monsiváis, Alejandro. «Esfera pública.» Szurmuk, Mónica y Robert Mckee. *Diccionario de estudios culturales latinoamericanos*. México: Siglo XXI Editores, 2012. 95-99. Web.
- Monsiváis, Alejandro. «Esfera Pública.» Szurmuk, Mónica y Robert Mckee Irgwin. *Diccionario de estudios culturales latinoamericanos*. México: Siglo XXI Editores, 2014. 95-99. Digital.
- Moore, Alan (escritor), Dave Gibbons (Ilustrador) y John Higgins (Colorista). *Watchmen*. California: DC Comics, 1987. Impreso.
- Moore, Alan. *The Alan Moore Interview* Barry Kavanagh. 17 de Octubre de 2000. Web.
- Moore, Alan. *The Alan Moore Interview* Barry Kavanagh. 17 de Octubre de 2000. Web.
- Müller, Jürgen E. «Intermediality and Media Historiography in the Digital Era.» *Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies* (2010): 15-38. Digital.
- Murcia Carbonell, Alberto. «La ucronía intencional como relato moral.» *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción*. Ed. Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno Serrano. Madrid: Asociación Cultural Xatafi, 2009. 689-704. Web.
- Nelmes, Jill. *Analysing the Screenplay*. Nueva York: Routledge, 2011. Digital.
- Nieto Blanco, Carlos. «La conquista del futuro. La utopía en el pensamiento de Marx y Engels.» Suárez Cortina, Manuel. *Utopías, quimeras y desencantos. El universo utópico en la España liberal*. Santander: PUBliCan, 2008. 73-112. Web.
- Odin, Roger. «Arte y estética en el campo del cine y la televisión. Enfoque semiopragmático.» *La Puerta FBA* (2006): 130-139. Digital.

- Odín, Roger. «Semiopragmática e intermedialidad.» Conde, Juan Alberto. *Semióticas del cine y del audiovisual*. Bogotá: Utadeo, 2019. 175-196. Digital.
- Pardo García, Pedro Javier. «Hacia una teoría de la reflexividad fílmica: la autoconciencia de la literatura al cine.» Pérez Bowie, José Antonio y Pedro Javier Pardo García. *Transescrituras audiovisuales*. Madrid: Sial Pigmalión, 2015. 47-94. Web.
- Pardo García, Pedro Javier. «Hacia una teoría de la reflexividad fílmica: la autoconciencia de la literatura al cine.» Pérez Bowie, José Antonio y Pedro Javier Pardo García. *Transescrituras audiovisuales*. Madrid: Sial Pigmalión, 2015. 47-94. Digital.
- Pardo García, Pedro Javier. «Teoría y práctica de la reescritura filmoliteraria (A propósito de las reescrituras de *The Turn of the Screw*).» Pérez Bowie, José Antonio. *Reescrituras fílmicas: nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2010. Web.
- Peñalba García, Mercedes. «La temporalidad en el cómic.» *Revista Signa* 23 (2014): 687-713. Web.
- Peppino Barale, Ana María. *Narrativa gráfica: los entresijos de la historieta*. México D.F.: Universidad Autónoma Metropolitana, 2012. Web.
- Pérez Bowie, José Antonio. «La adaptación cinematográfica a la luz de algunas aportaciones teóricas recientes.» *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica* (2004): 276-300. Web.
- . *Leer el cine. La teoría literaria en la teoría cinematográfica*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2008. Web.
- Pérez Bowie, José Antonio. «Sobre reescritura y nociones conexas. Un estado de la cuestión.» Pérez Bowie, José Antonio. *Reescrituras fílmicas: nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2010. Web.
- Pinto Veas, Iván. «Historieta contemporánea: crisis del héroes y giro subjetivo. Un recorrido.» *Revista Digital Universitaria* (2008): 3-12. Revista electrónica.
- Pires de Figueiredo, Camila Augusta. *Hollywood Goes Graphic: The Intermedial Transposition of Graphic Novels to Films*. Belo Horizonte: Universidad Federal de Minas de Gerais, 2010. Web.
- Plett, Heinrich F. «Intertextualities.» Plett, Heinrich F. *Intertextuality*. New York: Walter de Gruyter, 1991. 3-29. Digital.

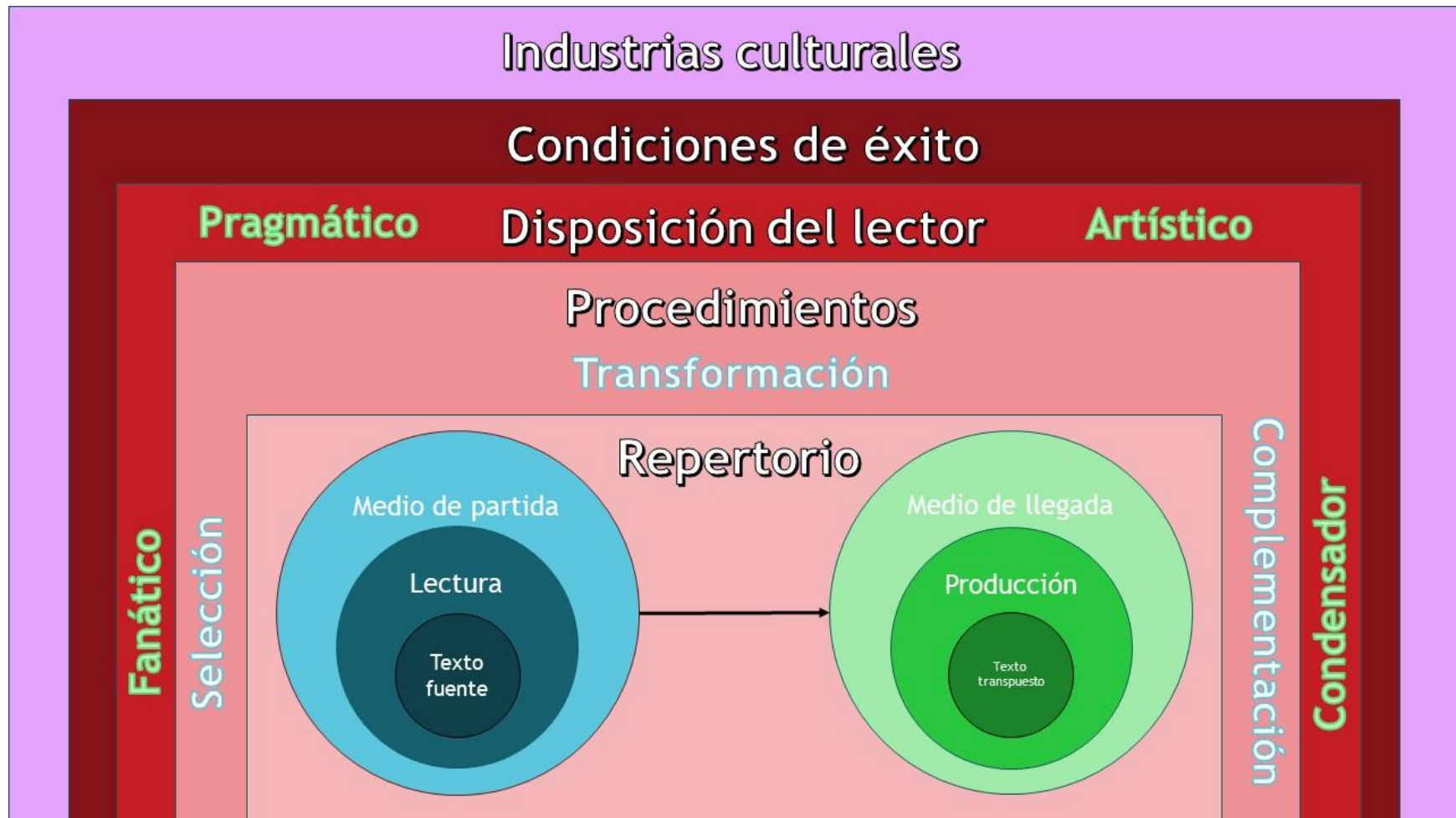
- Poblete, Juan. *Hacia una historia de la lectura y la pedagogía literaria en América Latina*. Chile: Cuarto Propio, 2018. Web.
- Rajewsky, Irina O. «Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality.» *Intermedialités* (2005): 43-64. Web.
- Ramírez, Juan Antonio. *Medios de masas e historia del arte*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1997. Digital.
- Régis, Fátima, y otros. «Who whatches the watchmen? Um análise transmidiática.» *Contemporanea* (2009). Web.
- Revert, Jordi. «La intermedialidad entre cine y cómic en la era digital: el caso Zack Snyder.» *Revista Internacional de Ciencias Sociales* (2016): 153-160. Web.
- . «Orígenes y fundamentos de la intermedialidad entre el cine y el cómic: una aproximación para la era digital.» *ad.Comunica Revista de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación* (2016): 145-163. Web.
- Ricoeur, Paul. *Historia y narratividad*. Barcelona: Paidós, 1999. Web.
- Ruétalo, Victoria. «Industria cultural.» Szurmuk, Mónica y Robert Mackee Irwing. *Diccionario de estudios latinoamericanos*. México, D.F.: Siglo XXI Editores S.A. de C.V., 2012. 152-156. Digital.
- Russo, Eduardo A. «Aspectos intermediales de la enseñanza audiovisual. Un abordaje transversal, entre el cine y los nuevos medios.» *Cuaderno 66. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]* (2018): 143-155. Web.
- Ryan, Marie-Laure. «Introduction.» Ryan, Marie-Laure. *Narrative across media: the languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004. 1-40. Digital.
- . «Media and Narrative.» *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (2005): 288-292. Digital.
- Sabina Gutiérrez, Julia. «El guion cinematográfico: su escritura y su estatuto artístico.» *Revista Signa* 27 (2018): 523-539.
- Salomone, Monica. «El País.» 20 de Abril de 1999. *La actividad solar alcanzará su máximo en el 2000*. Digital. 22 de Octubre de 2023.
- Sánchez Noriega, José Luis. *De la literatura al cine*. Barcelona: Paidós Comunicación, 2000. Web.

- . «La producción cinematográfica.» 2018. *Universidad Complutense de Madrid*. Digital. 16 de Noviembre de 2022.
- Sanmartín Ortí, Pau. «Desautomatización y creación.» *Dicenda. Cuadernos de Filología Hispánica* (2004): 249-269. Digital.
- . *La finalidad poética en el formalismo ruso: el concepto de desautomatización*. Madrid, 2006. Digital.
- Scolari, Carlos A. «Ecología de los medios: de la metáfora a la teoría (y más allá).» Scolari, Carlos A. *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones*. Barcelona: Gedisa S.A., 2015. 15-44. Digital.
- Selinger, Valeria C. *Escribir un guion de cine o televisión*. Barcelona: El Anden, 2008. Impreso.
- Shklovski, Víktor. «El arte como artificio.» Todorov, Tzvetan. *Teoría de la literatura de los formalismos rusos*. México: Siglo XXI, 1970. 55-61. Digital.
- Simmel, Georg. *Sociología: estudios sobre las formas de socialización*. México: Fondo de Cultura Económica, 2015. Digital.
- Sontag, Susan. *Contra la interpretación*. México: Alfaguara, 2005. Digital.
- Stam, Robert. «Teoría y práctica de la adaptación.» Stam, Robert y Alexandra Raengo. *Literature and Film: a Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*. Blackwell Publishing, 2004. Web.
- Stam, Robert, Robert Burgoyne y Sandy Flitterman-Lewis. *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Buenos Aires: Paidós Ibérica S.A. , 1999. Digital.
- Stancu, Melania. «Las máscaras del autor: el apócrifo como mecanismo autorreferencial en el Quijote.» Cioba, Miranda. *El retablo de la libertad. La actualidad del Quijote*. Bucarest: Institutul Cultural Roman, 2016. 212-223. Digital.
- Taylor, Aaron. «The Continuing Adventures of the "Inherently Unfilmable" Book: Zack Snyder's Watchmen.» *Cinema Journal: The journal of the society for cinema and media studies* (2017): 125-131. Digital.
- Tomasini Bassols, Alejandro. *Filosofía analítica: un panorama*. México: Plaza y Valdes, 2004. Impreso.
- Trabado Cabado, José Manuel. «La novela gráfica: formas de dibujar la soledad.» *Estudios humanísticos filología* (2006): 225-247. Web.
- Tse, Alex. *Don't Fuck It Up: An Interview With Alex Tse* Fawlt Magazine. 2009. Digital.

- Tse, Alex. *From Sucker Free to Watchmen: An Afternoon with Screenwriter Alex Tse* Spencer Nakasako. Marzo de 2009. Video.
- . «Watchmen.» Noviembre de 2006. Digital.
- Turner, Mark. *The Literary Mind*. Nueva York: Oxford University Press, 1996. Libro.
- Tyree, J. M. «American Heroes.» *Film Quarterly* (2009): 28-34. Web.
- Ussner Kidder, Orion. *Telling Stories About Storytelling: the Metacomics of Alan Moore, Neil Gaiman and Warren Ellis*. Edmonton: Universidad de Alberta, 2010. Web.
- Vanoye, Francis. *Guiones modelo y modelos de guión*. Barcelona: Paidós, 1996. Web.
- Vazquez, Laura. «La construcción de la historieta como objeto de estudio en la argentina: comunicación, lenguaje y política (1960-1980).» *Narrativa Gráfica. Los entresijos de la historieta* (2012): 121-140. Web.
- Vilches Fuentes, Gerardo. *Breve historia del cómic*. Madrid: Nowtilus, 2014. Digital.
- Vilchez Manterola, Lorenzo. *Diccionario de teorías narrativas*. Sevilla: Caligrama, 2017. Digital.
- Villareal, Jaime. «Lectura, narración y metáfora conceptual.» *Semiósis* (2016): 9-34. Impreso.
- Villareal, Jaime y Ivette Nophal. «El lector-transpositor: propuesta teórico-metodológica para el estudio de la transposición.» 09 de Noviembre de 2022. Conferencia.
- Watchmen*. De Alex Tse y David Hayter. Dir. Zack Snyder. Prod. Lawrence Gordon, Deborah Snyder Lloyd Levin. Warner Bros. (EE.UU.), Paramount Pictures (internacional), 2009. Blu-Ray.
- Waugh, Coulton. *The Comics*. Nueva York: Macmillan, 1947. Digital.
- Wolf, Sergio. *Cine/literatura. Ritos de pasaje*. Buenos Aires, Barcelona, México: Paidós, 2001. Web.
- Wolf, Werner. «Intertextuality.» Herman, David, Manfred Jahn y Marie-Laure Ryan. *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Nueva York: Routledge, 2005. 252-256. Web.
- Wood, Daniel. «The Times They are A-changin’: the Passage of Time as an Agent of Change in Zack Snyder’s Film Adaptation of Watchmen.» *Colloquy text theory critique* (2010): 104-120. Digital.
- Zecchi, Barbara. *Teoría y práctica de la adaptación fílmica*. Madrid: Editorial Complutense, 2012. Web.

Anexos

Anexo I. Esquema de la lectura transpositiva



Anexo II. Tabla de elementos desautomatizadores

Elemento desautomatizador	Tipo de elemento	Novela gráfica	Guion Hayter	Guion Tse	Versión cines	Corte del director
Enlaces por complementariedad	Recurso narrativo del cómic	Sí	Sí	No	Sí	Sí
Enlaces por semejanza	Recurso narrativo del cómic	Sí	No	No	Sí	Sí
Estilos de Globos de diálogo	Recursos narrativo del cómic	Sí	No	No	No, pero hay diferentes voces.	No, pero hay diferentes voces y, en el caso de Los Relatos, la película es animada.
Los Relatos del Navío Negro	Intertexto apócrifo	Sí, crítica particular y general	No	No	No	Sí, crítica general
“Bajo la máscara”	Referencias intermedias apócrifas	Sí	No	No	Sí, en los créditos iniciales y en los diálogos de los personajes.	Sí, en los créditos iniciales, en los diálogos de los personajes y en el programa “The Culpeper Minute”
Dr. Manhattan: súper-poderes y los		Sí	Sí, en el recuento de recuerdos de	Sí	Sí en la mesa de debate inicial y en	Sí en la mesa de debate inicial y en

superpoderes			Manhattan		el recuento de recuerdos de Manhattan	el recuento de recuerdos de Manhattan
El tesoro de los cómics de la Isla del Tesoro		Sí	No	No	No	Sí, en la transformación narrativa de Los Relatos basada en La Ópera de los tres centavos de Brecht
Expediente de Walter Kovacs		Sí	No	Sí, en créditos del inicio y en la cárcel	Sí, en créditos del inicio y en la cárcel	Sí, en créditos del inicio y en la cárcel
Sangre del hombro de Pallas		Sí	No	No	No	No
Recortes de Sally Juspeczyk		Sí	No	No	No	No
Productos Veidt		Sí	No	No	Sí, en la oficina de Veidt	Sí, en la oficina de Veidt
Entrevista a Veidt		Sí	No	Sí	Sí en su oficina	Sí en su oficina
El tigre de William Blake		Sí	No	No	No	No
New Frontiersman		Sí	No	Sí	Sí	Sí
Encabezados de	Referencias	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

periódicos	intermediales					
Grafitis y carteles	apócrifas	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Rorschach	Personaje temático	Indiferencia social	Sí	Sí	Sí	Sí
		Moralidad radical	Sí	No	No	No
		Anticomunismo	No	No	No	No
The Comedian		Imperialismo estadounidense	No	Sí	No	No
		Mecanismo de represión	Sí	Sí	Sí	Sí
		Violencia	Sí	Sí	Sí	Sí
		Machismo	No	Sí	Sí	Sí
		Homofobia	No	No	No	No
Dr. Manhattan		Percepción del tiempo-espacio	Sí	Sí	Sí	Sí
		Dios, Juez de la Tierra	Sí	Sí	Sí	Sí
		Bomba atómica	No	Sí	Sí	Sí
		Arma	Lente que reproduce su poder	Fuente de energía renovable	Fuente de energía renovable	Fuente de energía renovable
Laurie Juspeczyk		Justicia social	Sí	No	No	No
		Feminismo	Sí	No	No	No
Dan		Sentido de vida	Sí	Sí	Sí	Sí
		Conformismo	Sí	Sí	Sí	Sí

		Redención	Sí	Sí	Sí	Sí
Desolation Row de Bob Dylan	Referencias intermediales	Título y el epígrafe del capítulo I	No	No	Sí, en la versión de My Chemical Romance que suena en los créditos finales	Sí, en la versión de My Chemical Romance que suena en los créditos finales
Neighborhood Threat de Iggy Pop	Referencias intermediales	Sí	No	No	No	No
La Cabalgata de las Valquirias		Sí, en el relato de Moe Vernon	No	No	Sí, suena en la llegada de Manhattan a Vietnam	Sí, suena en la llegada de Manhattan a Vietnam
The Comedians de Elvis Coteló		Título y epígrafe de capítulo II	No	No	No	No
Más allá del bien y el mal de Nietzsche		Sí	No	No	No	No
Unforgettable de Nat King Cole		Sí, en un comercial	No	No	Sí, en un comercial	Sí, en un comercial
You're My Thrill de Billie Holiday		Sí, en el rescate del incendio	Sí	No	Sí, en una escena entre Manhattan y Laurie	
Poema Halloween de Eleanor Farjean		Sí	No	No	No	No
Memorias, sueños y		Sí	No	No	No	No

reflejos de C.G. Jung						
All Along the Watchtower de The Jimi Hendrix Experience		Título y epígrafe del capítulo X	No	No	Sí, al final de la escena de Marte	Sí, al final de la escena de Marte
Sanities de John Cale	Referencias intermediales	Sí	No	No	No	No
Poema Ozymandias de Percy Bysshe		Sí, en el título y en el epígrafe del capítulo	No	No	Sí, en el pedestal de la escultura de Ozymandias	Sí, en el pedestal de la escultura de Ozymandias
Pantallas múltiples y William S. Burroughs		Sí	Sólo pantallas	Sólo pantallas	Sólo pantallas	Sólo pantallas
Tijuana Bible		Conversación Sally y Laurie	No	No	No	
Biblia		Funeral con juego de focalización y otras menciones	Funeral con juego de focalización	Funeral con juego de focalización	Funeral con juego de auricularización	Funeral con juego de auricularización
Medios de comunicación		Crítica a la industria	No	Sí	Sí	Sí
		Descripción del funcionamiento de la industria	Sí, solo descripciones	Sí con referencias a programas populares	Sí con referencias a programas populares	Sí con referencias a programas populares
Acontecimientos, personajes y cultura	Referencias históricas	Guerra Fría	No, conflicto indo-pakistaní	Sí	Sí	Sí

		Bomba Atómica	No	Sí	Sí	Sí
		Rehenes en Irán	No	No	No	No
		Dachau	Sí	No	No	No
		Richard Nixon	No	Sí	Sí	Sí
		Revistas <i>pulp</i> y Superman	No	No	No	Sí en el programa The Culpeper Minute
		Guerra de Vietnam	Sí	Sí	Sí	Sí
Acontecimientos, personajes y cultura	Referencias históricas	Psicoanálisis	No	No	No	No
		Industria armamental, sexual, y de maternidad	No	No	Industria automotriz, energías renovables	Industria automotriz, energías renovables
		Budismo, cristianismo	Judaísmo, Islam, cristianismo e hinduismo	Religión en general	Religión en general	Religión en general
		Alejandro Magno	Sí		Sí, en la explicación de Veidt a los empresarios y a sus sirvientes	Sí, en la explicación de Veidt a los empresarios y a sus sirvientes
		Reloj del apocalipsis	No	Sí	Sí	Sí

El equipo de creación del Calamar	Diégesis	Sí	No	No	No	No
Cataclismo en Nueva York		Calamar gigante	Lente que reproduce el poder de Manhattan, sin cuerpos en las calles	Explosión de taquiones con siluetas en las paredes	Explosión de taquiones sin cuerpos ni siluetas en las calles	Explosión de taquiones sin cuerpos ni siluetas en las calles
Funeral de Blake		Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
The End de The Beatles		No	Sí	No	No	No
The Times They Are A-Changing de Bob Dylan		No	No	Sí	Sí	Sí
The McLaughlin Group		No	No	Sí	Sí	Sí
Energía renovable		No	No	Sí	Sí	Sí
<i>99 Red Ballons</i> de Nena		No	No	Sí	Sí	Sí
<i>The Sound of Silence</i> de Simon y Garfunkel		No	No	Sí	Sí	Sí
<i>I'm Your Boogie Man</i> de KC and The Sunshine		No	No	Sí	Sí	Sí

Woodward y Bernstein de Watergate		No	No	No	Sí	Sí
Face to Face con Jeremy Isaacs		No	No	No	Sí	Sí
<i>Everybody Wants to Rule the World</i> de Tears for Fears		No	No	No	Sí	Sí
<i>Hallelujah</i> de Leonard Cohen		No	No	No	Sí	Sí
<i>Clyde</i> de Waylon Jennings		No	No	No	Sí	Sí
<i>Requiem</i> de Mozart		No	No	No	Sí	Sí