

Cómic *y autoría*

Enrique del Rey Cabero (ed.)



GRAFIXALISMOS

Cómic *y autoría*

Enrique del Rey Cabero (ed.)



Cómic y autoría / Enrique del Rey Cabero (ed.). – [León] : Servicio de Publicaciones de la Universidad de León, [2025]

208 p. : il., fot. col. y bl. y n. ; 24 cm. – (Grafikalismos ; 16)

Bibliogr. en cada cap.

ISBN 978-84-19682-96-3

Historietas dibujadas-Historia y crítica. 2. Arte de escribir. I. Rey Cabero, Enrique del. II. Universidad de León. Servicio de Publicaciones. III. Serie.

82-91.09

741.52

808.1

Colección Grafikalismos · 16

© de los textos: sus autores, 2025

ISBN: 978-84-19682-96-3

Depósito Legal: LE 142-2025

© de las imágenes: sus respectivos autores y/o editores

© de esta edición: Servicio de Publicaciones
de la Universidad de León

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

<https://publicaciones.unileon.es/>

www.conlicencia.com · 91 702 19 70 / 93 272 04 47

Ilustración de cubierta y solapas: *El pacto* (2021),
de Paco Sordo. Nuevo nueve, p. 19

Diseño y maquetación: Alberto R. Torices

Imprime: Lozano Impresores, S. L. · Atarfe (Granada)
Impreso en España

Director de la colección
José Manuel Trabado Cabado

Comité editorial
Jorge Catalá Carrasco
Newcastle University

Julio Gracia Lana
Universidad de Zaragoza

Noelia Ibarra
Universidad de Valencia

Anne Magnunsem
University of Southern Denmark

Benoît Mitaine
Université Paul Valéry Montpellier

Iván Pintor
Universidad Pompeu Fabra

Lisa Maya Quaianni Manuzzato
*Museo del Fumetto, dell'Illustrazione
e dell'Immagine Animata, Milán*

Isabelle Touton
Université Montaigne, Bordeaux

colección
GRAFICALISMOS



Introducción. **¿Qué es un(a) autor(a) de cómics?**
En torno a la autoría en el cómic



José Manuel Trabado



2. Relecturas gráficas de los clásicos literarios:
la adaptación como investigación formal



José Andrés Santiago Iglesias



4. Tres amigos: autobiografía y autoficción
en los cómics de Chester Brown, Seth y Joe Matt



Enrique del Rey Cabero



6. Una referencia clave de autoría conjunta.
Germinación, de Antonio Altarriba y Luis Royo



Enrique del Rey Cabero



Entrevista con **Cristina Durán**

Índice

Enrique del Rey Cabero → **11**

**1. El álbum franco-belga como laboratorio narrativo:
André Juillard y Marc-Antoine Mathieu** → **21**

María Porras Sánchez → **47**

**3. Nuevas narrativas para un manga postdigital.
Diálogo entre tradición y autoría en la obra de Kabi Nagata** → **71**

Gerardo Vilches → **99**

**5. Estrategias de figuración autorial
en *El arte de Charlie Chan Hock Chye*, de Sonny Liew** → **123**

Julio Gracia Lana → **145**

Entrevista con **Paco Sordo** → **183**

Elisa McCausland → **191**

**RELECTURAS
GRÁFICAS DE
LOS CLÁSICOS
LITERARIOS:
LA ADAPTACIÓN
COMO
INVESTIGACIÓN
FORMAL**

2

MARÍA PORRAS SÁNCHEZ

Universidad Complutense de Madrid

LA relación entre el concepto de autoría en cómic y la adaptación de obras literarias puede verse enturbiada por asunciones sobre la segunda: con independencia del medio, sobre la adaptación suele recaer la sospecha de falta de originalidad y de autoexigencia, atribuible a autores y autoras que, en ausencia de ideas propias, recurren a obras ya reconocidas, y a menudo libres de derechos de autor, para generar su propio producto. Parece una apuesta de riesgo cero donde se disimula la falta de agencia a costa de una autoría ajena, un clásico reconocido —las adaptaciones de obras poco conocidas son escasas— y unos personajes memorables. Mi punto de partida es el rechazo de esta postura y la defensa de la contraria. En el proceso de adaptación de la literatura al cómic, una écfrasis invertida donde pasamos de lo lingüístico a lo icónico-textual, se produce un trasvase mediante el cual el autor o la autora imprimen su mirada en un producto nuevo en un medio diferente con rasgos formales propios mostrando su oficio y su talento. Este proceso conforma una relectura única, original y autoral de una obra inicial que, en tanto que clásica, pertenece al imaginario colectivo.

Para argumentar esta postura, enunciaré tres premisas que nos ayuden a comprender la relación entre clásicos literarios, adaptación y autoría: que los clásicos se prestan a relecturas infinitas; que la adaptación es una forma de (re)lectura y que en el ejercicio de la adaptación literatura-cómic se despliega la autoría a través de diferentes fórmulas intermediales. Para ilustrar las tres premisas, el capítulo describe qué es un clásico literario para identificar qué cualidades han de darse en un texto para que este sea adaptado; a continuación, se defiende la adaptación como una manifestación de la autoría, para después pasar a establecer varias tipologías de adaptación de la literatura al cómic, con ejemplos. Por último, y a modo de ilustración de las ideas previamente expuestas, se analizan dos adaptaciones pertenecientes a dos contextos espacio-temporales muy diversos: “El ceremonial”, de Alberto Breccia (1973), una adaptación del relato

homónimo de H.P. Lovecraft (1925), y *Slaughterhouse-Five* (2020), la versión gráfica de Ryan North y Albert Monteys de la novela de Kurt Vonnegut (1969).

1. Los clásicos literarios se prestan a relecturas infinitas

EL término “clásico” es escurridizo: nos remite a algo no actual, pretérito, y a la vez convencionalmente aclamado. No me interesa definir su supuesto estatus dentro del canon tanto como evidenciar que son libros que despiertan un consenso, con frecuencia intergeneracional, entre el público lector, que los lee con fruición y se identifica con ellos. Para tal fin, me apoyo en las disquisiciones de Italo Calvino en su ensayo *Por qué leer los clásicos* (1981), donde propone una serie de cualidades que definen los clásicos que son abiertas, extrapolables a distintas culturas y dinámicas, porque no remiten a un periodo concreto. Así, en su primera definición, Calvino afirma: “Los clásicos son esos libros de los cuales suele oírse decir: ‘Estoy relejendo...’ y nunca ‘Estoy leyendo...’” (2012: 6). Para Calvino los clásicos son libros que ofrecen al lector relecturas múltiples: no sacian porque el público lector conozca la historia, sino porque ya la conoce pero quiere revisarla. Esto no merma, según Calvino, su atractivo para quienes los desconocen, “para quien se reserva la suerte de leerlos por primera vez en las mejores condiciones para saborearlos” (2012: 6). Los clásicos encierran potencial para todo el mundo, tanto para aquellos lectores que apuestan por releerlos como para quienes no los han leído aún. Son atemporales, están por encima del tiempo y son performativos, porque su potencial reside en cómo los acoge cada lector. Se consideran palimpsestos culturales que acarrear la memoria de quienes los han leído antes y de quienes los leerán en el futuro, cuyo valor reside precisamente en su potencial para ser releídos y reinterpretados.

Calvino señala también la influencia que ejercen los clásicos “en los pliegues de la memoria mimetizándose con el inconsciente colectivo o individual” (2012: 7). Podríamos decir que incluso pertenecen a este inconsciente en un estado previo a la lectura, algo que no sorprende cuando pensamos en obras y personajes que forman parte del acervo aunque no medie la lectura del original: si mitos modernos como Robinson, el doctor Jekyll y mister Hyde, Drácula o el monstruo de Frankenstein forman parte de nuestro imaginario, es porque nos han llegado a través de incontables adaptaciones, versiones y apropiaciones, con independencia de si hemos leído a Daniel Defoe, Robert Louis Stevenson,

Bram Stoker o Mary Shelley. En esa memoria mimética individual sitúa Marcel Proust la importancia de las lecturas de la niñez, cuyo recuerdo acompaña a lectores y lectoras toda la vida, acarreado consigo no solo la memoria de los textos, sino también “la imagen de los lugares y los días en las que las hicimos. No he podido librarme de su sortilegio: queriendo hablar de ellas, he hablado de cosas que nada tienen que ver con los libros porque no ha sido de ellos de lo que ellas me han hablado” (1996: 28). Así, lo que transmiten las lecturas tempranas de clásicos es también el espacio-tiempo de la infancia.

Calvino identifica tres principios que son especialmente útiles para nuestro enfoque de la adaptación al cómic de clásicos (correspondientes a los puntos 5, 6 y 7 según su propia enumeración):

5. Toda lectura de un clásico es en realidad una relectura.
6. Un clásico es un libro que nunca termina de decir lo que tiene que decir.
7. Los clásicos son esos libros que nos llegan trayendo impresa la huella de las lecturas que han precedido a la nuestra (Calvino, 2012: 7-8).

Para Calvino, los clásicos son inagotables, tanto en relación con las relecturas que ofrecen, como en relación a los temas y las preguntas que suscitan. Además, son repositorios culturales que encierran la huella de las lecturas anteriores. Es decir, forman parte de una cadena virtuosa que interconecta a los lectores y lectoras, que hacen suya la obra y se reconocen como parte de una misma comunidad que se extiende y muta en el tiempo. Pero, desde un punto de vista proustiano, esa experiencia es, al mismo tiempo que colectiva, íntima y ligada a la memoria individual.

Sin entrar a definirlos, Nuccio Ordine lamenta que los clásicos se lean poco en la actualidad y que queden cada vez más “marginados” en los programas educativos y desdeñados por las editoriales (2017: 16)¹. Señala la importancia de leerlos en la etapa escolar por su valor formativo para desarrollar las capacidades críticas, incluso si no se leen en su integridad, solo a través de fragmentos bien seleccionados, siempre que estos se traduzcan “en reflexiones sobre asuntos y cuestiones que atañen a los intereses de los alumnos” (2017: 16). Para no caer en una “actualización” que banalice los clásicos, Ordine recomienda un excelente dominio por parte del profesorado, pues “un conocimiento de mera antología no basta; como tampoco basta el estudio de la didáctica” (2017: 17). Opino que esta “actualización” del clásico basada en una lectura profunda y un buen conocimiento del original también puede darse en las adaptaciones; como veremos

¹ Le agradezco a Edgar Diel que me remitiese a esta referencia.

a continuación, aquellas que no son meros resúmenes no incurren en banalizaciones, sino que reflexionan sobre los originales aportando una lectura actual y autoral que reactiva el original para nuevas audiencias.

2. La adaptación es una forma de (re)lectura

LINDA Hutcheon, teórica del postmodernismo, define la adaptación como un producto a la vez que un proceso (2013: 22); la adaptación no solo es el destino, sino el viaje hasta dicho destino. Una adaptación siempre es una versión extendida, deliberada y anunciada (Hutcheon, 2013: 170), pero Hutcheon reconoce que tal definición se queda corta para explicar aquello que no constituye adaptación, sobre todo en el caso de obras que solo adaptan parcialmente un original o que se lo apropian completamente. Sería el caso de *Providence* (2015-2017), de Alan Moore y Jacen Burrows, pues, en lugar de adaptar uno a uno los mitos de Cthulu, de H. P. Lovecraft, su apropiación “funciona como una ficción y al mismo tiempo también como un ensayo sobre la naturaleza de Lo Numinoso en la obra de Lovecraft” (Bartual, 2017: 75), uno de los temas transversales a la obra lovecraftiana.

Evidentemente, la lectura es un paso previo a la adaptación (y a la apropiación): siempre será la primera etapa en el acto de interpretar una obra. Y este paso previo a la adaptación como producto recuerda también al paso de la escritura a las imágenes, como destaca Gino Frezza en *Il Raggio dei Fumetti* (2023). En su ensayo, Frezza cita a Calvino en *Seis propuestas para el próximo milenio* (1988) y sus posturas sobre la imaginación visual, y las enlaza con una reflexión sobre los procesos imaginativos provocados por la lectura o el visionado de películas que, según el autor, son aplicables también al cómic (2023: 154). Para Calvino, la imaginación visual es “un ‘cine mental’ [que] funciona continuamente en todos nosotros –siempre ha funcionado, aun antes de la invención del cine– y no cesa nunca de proyectar imágenes en nuestra visión interior” (Calvino, 2018: 118). Al leer, ponemos en marcha un “cine mental” en el que proyectamos imágenes y sensaciones, donde “l’immaginario individuale e quello sociale-collettivo sono dunque il derivato di proiezioni che attraversano fasi diverse di esplicitazione” (Frezza, 2023: 154)².

² “el imaginario individual y el social derivan de las proyecciones que atraviesan diversas fases de explicitación” (traducción propia).

Si la lectura se da de un medio a otro, como de la literatura al cómic, estamos ante una lectura intermedial. Según Lawrence Venuti, la intermedialidad se entiende como una relación no solo comunicativa, sino hermenéutica, donde el autor interpreta e interroga el material original para su adaptación (2009: 25-27). Venuti, entre otros, aduce que habitualmente pesa más el interés por analizar el original a la luz de la adaptación que por examinar las adaptaciones intermediales como objetos culturales de pleno derecho (Venuti, 2009: 25). Entran en juego las valoraciones críticas que determinan que una adaptación es mejor que otra en función de la fidelidad del producto adaptado respecto al original (Hutcheon, 2013: 7). Conceptos como la fidelidad en una adaptación deberían ser descartados, pues supeditan una obra de pleno derecho a un juicio de autoridad amparado por una lectura normalmente hegemónica y conservadora de un clásico, cuando, como ya he apuntado siguiendo a Calvino, los clásicos no son patrimonio de la crítica ni de lectores privilegiados, ni siquiera de una generación concreta, sino que están sujetos al continuo escrutinio y relectura de generaciones enteras, tanto a nivel individual como colectivo.

Y llegamos a los estudios de cómic, donde no escasean las publicaciones sobre adaptación, aunque sí las monografías, y donde esta se aborda de manera desigual. Por ejemplo, Henry John Pratt argumenta que las supuestas especificidades del cómic —su carácter gráfico-textual, sus posibilidades metaficciones, la función imaginativa de las elipsis, los usos del espacio de la página, etcétera— no son trasladables a otros medios, y por tanto las adaptaciones son una práctica inviable (2016: 230-232). Y señala: “if the media of comics enable authors to present stories in ways that other media are incapable of (and vice versa), then adaptation from other media into comics and from comics into other media will be problematic” (Pratt, 2016: 231)³. En mi opinión, Pratt incurre en una falacia, porque no demuestra nada, solo intenta definir el medio. Pero además, Pratt niega la naturaleza de la propia adaptación: adaptar implica cambiar, modificar, transmutar. El paso de un medio a otro fuerza a abandonar las especificidades de uno para abrazar las especificidades formales de otro, y es precisamente en ese trasvase donde la autoría sale a relucir.

Stephen E. Tabachnick y Esther Bendit Saltzman, en la obra quizá más completa sobre adaptación y cómic hasta la fecha, *Drawn to the Classics*, nos recuerdan que las adaptaciones no son parásitos, sino que conviven en una relación simbiótica, ya que estas contribuyen a un mayor conocimiento e interés por

³ “Si el cómic como medio permite presentar las historias de formas que los otros medios son incapaces (y viceversa), entonces la adaptación de otros medios al cómic y de cómics a otros medios será problemática” (traducción propia).

los originales (2015: 3). En otro trabajo, Saltzman aduce que siempre se da una relación dialógica entre los autores y los lectores de la adaptación, como con los lectores del original, a través de las distintas fórmulas de interpretación del original aplicadas (2017: 144). Saltzman señala que la trasposición del texto original al medio del cómic añade la voz del adaptador a la transmisión de la narrativa (2017: 144). Y esta es la postura que más nos interesa desarrollar hoy: ver qué añade y cómo la voz del adaptador a la transmisión de la narrativa en una nueva relectura intermedial.

3. Tipologías de adaptación de la literatura al cómic

COMO afirmaba en la introducción, en el ejercicio de la adaptación literaturacómic se despliega la autoría a través de diferentes fórmulas intermediales que responden a distintas tipologías. A continuación, paso a describir las tipologías de adaptación con el fin de entender las distintas fórmulas de intervención en los clásicos originales [Fig. 1].

Una primera categoría está constituida por las adaptaciones resumen: aquellas que adaptan la trama del original sin que medie una relectura propia por parte del adaptador. En estas adaptaciones no se da la relación hermenéutica a la que Venuti alude, sino que simplifican el original, lo reducen a una sinopsis. Es el caso de las de la colección *Classics Illustrated* de las décadas de 1950 y 1960, pues estos *comic books* eran resúmenes de la trama ideados como incentivo para animar a los lectores más jóvenes a enfrentarse con un texto original “difícil” en el futuro (Jones, 2011: 215). El equivalente en España lo encontramos en la colección *Joyas Literarias Juveniles* de editorial Bruguera —que Paco Sordo ha homenajeado en la portada de la premiada *El pacto* (2022)—, que entre 1970 y 1983 adaptó más de doscientas obras literarias, en su mayoría clásicos del género de aventuras. Las adaptaciones de clásicos de la literatura al cómic por parte de las editoriales SM en España, SelfMade Hero en Gran Bretaña o el estudio de manga Variety ArtWorks en Japón son ejemplos contemporáneos. Estas editoriales resaltan más el título de la obra original o de su autor que el del autor de la adaptación (incluso llegan a eludirlo por completo, como en el caso del estudio japonés), evidenciando que el gancho comercial está en el clásico, no en la adaptación. No obstante, hay adaptaciones que se presentan como obras autónomas que también pueden incluirse en la categoría de las adaptaciones



Fig. 1. Esquema de las tipologías de adaptación

resumen, como *Bartleby*, de José Luis Munuera (2021), publicada por Astiberri. Siendo un buen cómic a nivel de construcción, ritmo y estilo, el *Bartleby* de Munuera no llega a realizar ninguna lectura que reinterprete el original, y a veces incluso le resta fuerza al mismo, ya que Melville caricaturiza a sus personajes y Munuera no incide en la caricatura. Además, como fábula moral, *Bartleby* se presta mucho a una relectura contemporánea sobre la deshumanización y la alienación de la vida en las grandes ciudades con sus inclementes ritmos de trabajo, pero Munuera tampoco explora este aspecto ni reactualiza el original, limitándose a resumir los eventos de la trama.

La segunda categoría engloba distintos tipos de lo que llamaremos adaptación autoral, toda aquella adaptación que va más allá del resumen de la trama de una obra literaria. El primer tipo de adaptación autoral es la relectura crítica de una obra o su reinterpretación en clave contemporánea, subrayando un tema del original desde una óptica contemporánea para motivar una reflexión sobre el presente. Como señala Julie Sanders:

Adaptation is [...] frequently involved in offering commentary on a source text. This is achieved most often by offering a revised point of view from the “original”, adding hypothetical motivation or voicing what the text silences or marginalizes (2015: 23)⁴.

Entrarían en esta tipología crítica o reinterpretativa cualquier relectura feminista, poscolonial, LGTBI+, etc. como, por ejemplo, la adaptación de Pénélope Bagieu de *Las brujas* (2020), el clásico de Roald Dahl, que añade, modifica o destaca personajes femeninos del original y deviene en una adaptación feminis-

4 “La adaptación a menudo funciona como comentario al texto original. Esto se logra ofreciendo un punto de vista diferenciado del ‘original’, que añade una motivación hipotética o subraya lo que el texto silencia o marginaliza” (traducción propia).

ta que actualiza, sin modificar sustancialmente, el texto de Dahl. *Beowulf* (2013), de Santiago García y David Rubín, o *La guerra de los mundos* (2022), de Santiago García y Javier Olivares, actualizan los originales desde distintas perspectivas: repensando la figura del héroe en clave contemporánea y cuestionando su supuesto altruismo, en el primero de los casos, o intercambiando el lugar de víctimas y verdugos en el segundo, donde los alienígenas son los invadidos y cruelmente masacrados por los terrícolas, dando lugar a una reflexión muy actual sobre las guerras.

Una segunda tipología de adaptación autoral es la actualización, bien sea a través de un cambio de contexto (por ejemplo, del registro “histórico” del clásico a un registro más contemporáneo o futurista) o directamente cambiando de género (del realismo a la ciencia ficción, al *fantasy*, etc.). Esto responde a una forma de leer los clásicos más próxima a las sensibilidades lectoras actuales, como nos recuerda Sanders: “adaptation can also continue a simpler attempt to make texts ‘relevant’ or easily comprehensible to new audiences and readerships via the processes of proximation and updating” (2015: 23)⁵. Mencionaré como ejemplos *La tempestad*, de Javier Peinado y Santiago García (2008), donde se traslada el clásico de Shakespeare a la ciencia ficción, o el *Hamlet* de Nicki Greenberg (2010), donde la autora mantiene el texto original, antropomorfa a los personajes y usa la página como puesta en escena.

El tercer tipo de adaptación autoral es la investigación formal, en el que más me detendré en este capítulo, donde el clásico sirve como punto de partida para llevar a cabo un producto formalmente experimental o un ejercicio de estilo. Por ejemplo, *The Metamorphosis* (2004), de Peter Kuper, que homenajea a través de motivos gráficos al autor clásico del cómic Windsor McKay y su *Dream of a Rarebit Fiend* en esta adaptación de Franz Kafka, o *El paraíso perdido* (2015), de Pablo Auladell, que traduce las imágenes y metáforas del poema de Milton (1667) en soluciones gráficas que rozan la abstracción y generan referentes iconográficos que nos alejan del Barroco. También a Gianni de Luca y sus deliciosas adaptaciones de Shakespeare en *Shakespeare a fumetti* (1977) en colaboración con Sigma (Raoul Traverso), todo un estudio de la página como escenario, donde el autor repite la figura de los personajes evocando su movimiento y retardando el tiempo narrativo.

Aunque no son objeto de mi estudio y no he hallado demasiados ejemplos, deseo mencionar otro caso de adaptación autoral donde el original no puede

⁵ “La adaptación puede que también constituya un intento de simplificar los textos, o de hacerlos más ‘relevantes’ o fácilmente comprensibles a nuevas audiencias y públicos mediante procesos de aproximación y actualización” (traducción propia).

considerarse clásico, bien porque el original no es conocido por el gran público, bien porque no cuenta con su reconocimiento. Me refiero a obras como las adaptaciones de Ray Bradbury por parte del guionista Al Feldstein para EC Comics, en cabeceras como *Weird Tales*, *Weird Fantasy* o *Tales from the Crypt* (1944-1953). En 1952, Bradbury notó que “Home to Stay” (1952), con guion de Feldstein y dibujo de Wallace Wood, plagiaba dos de sus relatos menos conocidos. Después de hacérselo notar al editor en una carta donde les felicitaba por la brillante adaptación de su obra y les reclamaba con mucho humor sus derechos de autor (Bradbury, 2023: 259), las adaptaciones de Bradbury continuaron reeditándose, pero ahora se reconocía su autoría con un gran rótulo en la cabecera de cada historieta que promulgaba “Here’s is my adaptación of Ray Bradbury’s...”⁶ y se completaba con el título del relato. EC Comics publicó las adaptaciones de varios relatos de *Crónicas marcianas* (1950), pero también numerosos cuentos que eran poco conocidos antes de ser llevados a las páginas de las cabeceras de EC. Es decir, estamos ante un caso en que el verdadero “clásico” es el cómic, pues algunas de estas historietas fueron en gran medida leídas sin conocerse el autor del original o siendo relatos más bien desconocidos, además de ofrecer una relectura original a través de las metáforas visuales de Feldstein y de la intensificación de las emociones (Saunders, 2023: xvi-xvii). En las siguientes secciones volveré a abordar la adaptación autoral como investigación formal.

Además de adaptaciones resumen y adaptaciones autorales, encontramos otras tipologías, como por ejemplo la apropiación, que se produce cuando se toman exclusivamente algunos aspectos de la obra original y se transforman en un producto cultural completamente nuevo. Así, existen infinidad de apropiaciones de los relatos de Arthur Conan Doyle, como la serie *Moriarty el patriota* (*Yuukoku no Moriarty*), de Ryosuke Takeuchi y Hikaru Miyoshi (2016-), que toma como protagonista al archienemigo de Holmes. O “The Tempest”, de Neil Gaiman y Charles Vess (1996), perteneciente a la serie *The Sandman*, en la que Morfeo cobra su deuda con William Shakespeare y se trasladan a una isla donde se revisitan elementos y partes de la trama del original.

Por último, aunque no se trate de adaptaciones ni de apropiaciones, creo conveniente incluir en esta lista las obras que se sumergen en un universo autoral: es decir, cuando se emplea la biografía de un autor literario como punto de partida para crear una obra propia. Lo más habitual es que todas ellas partan de la fascinación de los autores del cómic por la obra y la figura de los escritores, pues juegan a reinterpretar estas vidas más allá de limitarse a realizar una bio-

⁶ “He aquí mi adaptación del relato de Ray Bradbury...” (traducción propia).

grafía gráfica. Destaco como ejemplos *Dublinés* de Alfonso Zapico (2013), una detalladísima biografía del autor modernista James Joyce, *La divina comedia de Oscar Wilde*, de Javier de Isusi (2019), que recrea los tres últimos años de vida de Wilde en París, o *Uncle Bill* (2015), del mexicano BEF (Bernardo Fernández), que rastrea las andanzas de William Burroughs en México y en Marruecos.

4. “El ceremonial” de Alberto Breccia como investigación formal

“El ceremonial”, originalmente publicado por H. P. Lovecraft en la revista *Weird Tales* (1925), es el primero de los once relatos del autor de Providence que el argentino Alberto Breccia (1919-1993) adaptó, la mayoría en colaboración con el poeta Norberto Buscaglia. Elijo esta adaptación, publicada en 1973, porque el texto es menos abundante que en las adaptaciones posteriores y porque es la única que Breccia realizó en solitario. Pablo Turnes, autor del estudio monográfico *La excepción en la regla: La obra historietística de Alberto Breccia* (2019) sitúa al autor en este periodo en un momento de “desgarramiento vital” que comienza a mediados de la década de 1960: viudo, deprimido y habiendo concluido *Mort Cinder*, acaba saturado del medio de la historieta por encargo (*Vito Nervio*) que hasta entonces había supuesto su forma de vida (Turnes, 2015: 23). De este contexto amargo surge la necesidad de experimentación tras un encuentro fortuito con la obra de Lovecraft en un viaje de tren Barcelona-Milán: “Me di cuenta pronto de que el lenguaje tradicional del cómic no podía representar satisfactoriamente el universo de Lovecraft, de manera que comencé a experimentar con nuevas técnicas, como el monotipo o el collage” (Breccia, 2020: 125). Turnes apunta que el hartazgo con los límites que imponía la historia tradicional era hasta cierto punto lógico en el contexto del cómic de los años 60: “Debe entenderse que esos medios tradicionales significaban, para un trabajador industrial, los géneros. La historieta no podía ser otra cosa que un relato genérico” (Turnes, 2019: 145-146). Resulta llamativo que, para romper con las construcciones de los géneros, Breccia apostara por reafirmar la originalidad de su autoría a través de la adaptación, que en sus manos se convierte en una excusa para la investigación formal, para experimentar con la técnica y con los recursos narrativos.

En el relato original y en otras de sus obras, Lovecraft genera una sensación de irrealidad a través de la creación de atmósferas inquietantes. En espacios rea-

listas, como caserones de ciudades de Nueva Inglaterra, se cuele la extrañeza a través de pequeños detalles. “El ceremonial” cuenta la historia de un hombre que regresa a una ciudad tenebrosa para reunirse con los suyos y se suma a una larga procesión a la que se van uniendo todos los habitantes para llevar a cabo un siniestro ceremonial. La adjetivación barroca del nuevo goticismo de Lovecraft (también conocido como *weird fiction*⁷) y la profusión en las descripciones del escenario sumergen al lector en este y lo llevan a experimentar cierta anticipación de que algo terrible sucede bajo la superficie apacible de las cosas. Ahí surge el horror cósmico, tan característico de Lovecraft.

A nivel textual, Breccia apenas parafrasea el original, sino que toma fragmentos de la traducción de Rafael Llopis para Alianza Editorial (originalmente publicada en 1969 y reeditada ininterrumpidamente hasta la fecha) y los traslada a la página, con ligeras modificaciones (p. ej. la eliminación de adverbios). Existen recursos textuales muy evidentes, como las anáforas del original — “Era el Día del Invierno” — (Lovecraft, 2011: 466), que se trasladan al cómic, pero no de manera intertextual, sino introduciendo mediante viñetas muy similares, casi estáticas, el paisaje invernal, donde el tiempo avanza despacio (Breccia, 2020: 5).

A nivel gráfico, Breccia no escatima en recursos, pues su estilo está en continua metamorfosis: si nos centramos en la caracterización de los personajes, comprobamos que el narrador-protagonista se representa con rasgos realistas, mientras que el resto de personajes y el escenario se desdibujan y van de lo grotesco y esquemático hasta una cuasi abstracción en la que desaparecen los rasgos humanos. El monotipo, la técnica de grabado más empleada en las adaptaciones de Breccia en los mitos lovecraftianos, se emplea con gran versatilidad, de manera que el expresionismo de las figuras y los fondos está en el contraste del blanco y el negro.

La cotidianidad de los espacios de esta ciudad se torna cada vez más extraña a medida que acompañamos al narrador sin nombre y este descubre que todos los habitantes de Kingsport participan en un ritual en el que descienden a las entrañas de la tierra a comulgar con unas criaturas monstruosas. Breccia aborda este crescendo terrorífico en tres dobles páginas hermosas e inquietantes: en las

7 En su ensayo *Supernatural Horror in Literature* (1927), Lovecraft definía la *weird fiction* como “a certain atmosphere of breathless and unexplainable dread of outer, unknown forces” [una cierta atmósfera irrespirable de terror inexplicable por fuerzas ajenas, extrañas y desconocidas, traducción propia] (Lovecraft, 2019: xiv). Críticos contemporáneos como James Machin la describen como un modo literario más que un género, pues se trata más de un terror conceptual que aquel provocado por una amenaza externa a la integridad personal o una revulsión con un origen concreto (véase Machin, 2018: 4-10).



← Fig. 2. Alberto Breccia, "El ceremonial", p. 12, en *Los mitos de Cthulu* (Astiberri, 2020).



↓ Fig. 3. Alberto Breccia, "El ceremonial", p. 13, en *Los mitos de Cthulu* (Astiberri, 2020).



primeras predominan los grandes espacios, paisajes subterráneos donde la procesión de figuras se reduce a la mínima expresión. El lector, como el narrador protagonista, se siente pequeño al adentrarse en este escenario de tinieblas. En la última viñeta y las siguientes páginas comienzan a aparecer seres monstruosos y las figuras humanas se tornan más grandes, aunque son muy poco figurativas. Las criaturas aladas remiten rápidamente a algunos de las pinturas negras de Goya —Caprichos, Desastres y Disparates—. El clímax de la historia tiene lugar cuando el viejo que acompaña al narrador se desprende de la máscara grotesca que oculta su verdadero y monstruoso rostro [Fig. 2]. En una cuadrícula de cuatro por dos, Breccia alterna la cara monstruosa con el rostro horrorizado del protagonista en un grito mudo: mientras que la primera se acerca en el plano, la segunda se aleja, generando una suspensión en el tiempo que pone de relieve el horror del personaje y nos obliga a centrarnos en él.

Sobre el reto de dibujar estas criaturas, Breccia escribía: “Estos monstruos informes, semejantes a los que había dibujado en *El Eternauta*, están hechos así porque no quería ofrecer al lector únicamente mi propia visión; también quería que cada lector añadiese algo suyo, que utilizara la base que yo le proporcionaba para vestirla de sus propios temores, de su propio miedo” (Breccia, 2020: 125). Breccia prefería que cada lector pusiera en marcha un “cine mental” distinto, retomando la expresión de Calvino, para imaginarse a los monstruos a su manera: quien lee debe rellenar los huecos con su propia imaginación. Además, esta elipsis también es clave en muchos relatos de horror y sobre todo en cierta idea, no siempre justificada, asociada a la *weird fiction* que practicaba Lovecraft, la de sugerir antes que mostrar, pues las descripciones de los monstruos son más bien parcas en “El ceremonial”: el verdadero rostro monstruoso del viejo se presenta escuetamente como “aquella pesadilla” (Lovecraft, 2020: 476), mientras que uno de los monstruos solo se describe como “un bulto amorfo, achaparrado, que tocaba la flauta de modo repugnante” (Lovecraft, 2020: 474)⁸.

Breccia también hace uso de un recurso singular hacia el final del relato: introducir dos viñetas con dos fotografías antiguas para contrastar la realidad con la pesadilla vivida anteriormente [Fig. 3]. A la primera de ellas se superpone la moldura de la ventana, lo que nos sitúa como lectores en el punto de vista del

⁸ “El ceremonial” es un tanto excepcional en la descripción de los seres monstruosos. Coincido con Roberto Bartual en su artículo sobre *Providence*, de Alan Moore y Jacen Burrows, cuando critica que a Lovecraft se lo asocie con la idea de sugerir antes de mostrar, ya que sus descripciones de seres monstruosos tienden a ser más gráficas que sutiles (Bartual, 2017: 80-81).

narrador-protagonista, que mira hacia el exterior desde la cama del hospital. La segunda es una imagen de los muelles de San Francisco en 1927, con el emblemático edificio Ferry al fondo, según he podido identificar. Poco importa que Breccia use una imagen de California o de Nueva Inglaterra, el uso de la foto resulta igualmente incongruente después de la exuberancia sobria del monotipo, generando la misma extrañeza que ese Kingsport “real” le genera al protagonista después de su aventura de pesadilla. La adaptación de Breccia destaca por su elevado nivel de experimentación pero también por la sobriedad de la misma: el uso del blanco y negro en marcado contraste dota de unidad los múltiples cambios en el estilo, y estos responden a la tensión narrativa y al crescendo de la trama, sin llegar caer en el barroquismo del original, reproduciendo a través de otras fórmulas ese horror cósmico primigenio.

5. *Slaughterhouse-Five* de Ryan North y Albert Monteys: ¿adaptación resumen o investigación formal?

ESCOJO un segundo caso, *Slaughterhouse-Five* de Ryan North y Albert Monteys (publicada originalmente en inglés por Boom Studios en 2020, y el mismo año en Astiberri en su edición española) para mostrar que no siempre es fácil distinguir las tipologías de adaptación, menos aún a primera vista. Un primer vistazo a la cubierta, donde la autoría recae en “Kurt Vonnegut, with Ryan North & Albert Monteys”, y el título completo aparece con una aclaración bastante innecesaria —*Slaughterhouse-Five or the Children’s Crusade: A graphic novel adaptation*—⁹, podría llevarnos a creer que no estamos ante una adaptación autoral. El nombre del autor del original, en una fuente de tamaño mucho mayor, prevalece, mientras que los autores del cómic actúan como acompañantes. ¿Se trata de un criterio editorial para captar más fans del clásico de Vonnegut (1969), una obra posmoderna mezcla de novela bélica, ciencia ficción y metaficción? ¿O acaso los autores del cómic prefieren disimular su autoría porque no pretenden superar un disparate literario insuperable? Un análisis de la adaptación nos da las pistas necesarias para no descartar la segunda opción.

⁹ “Kurt Vonnegut, con Ryan North y Albert Monteys” y “Matadero 5 o La cruzada de los niños: Una adaptación a novela gráfica”, respectivamente (traducción propia).

Recordemos que el original es una novela breve, plagada de *flashbacks* y *flashforwards*; está estructurada en pasajes cortos, e incluso contiene algunas imágenes. Es una metanovela donde el propio Vonnegut reflexiona sobre su paso por la Segunda Guerra Mundial y cómo sobrevivió a los brutales bombardeos de Dresde por parte del ejército aliado cuando era prisionero de guerra. Y es la historia de su personaje principal, Billy Pilgrim, un estudiante de optometría que también es soldado del ejército de EE. UU., también es capturado, también sobrevive al bombardeo de Dresde... pero que viaja en el espacio y en el tiempo de manera regular desde que los extraterrestres del planeta Trafalmore lo abdujeron y lo expusieron desnudo en su zoo. La lectura del original es ágil, ácida y divertidísima: una trama absurda para denunciar y parodiar lo absurdo de todas las guerras. Paradójicamente, esta parodia medio autobiográfica, medio ciencia ficción, no banaliza la guerra, sino que la expone en su más desnuda crudeza.

La adaptación de North y Monteys se amolda con exactitud al original a nivel textual, apenas elimina pasajes y casi todas las entradas están extraídas del original. Tampoco los autores llevan a cabo una reinterpretación en ningún sentido: no realizan una lectura crítica, ni una reactualización de personajes ni de escenarios ni de temas. La única diferencia notable respecto al original es que desaparece o se diluye en gran medida el contenido del capítulo 1. El narrador de este capítulo es Vonnegut, que escribe en primera persona acerca su experiencia en la guerra y en el bombardeo de Dresde, su adaptación a la vida de civil posterior y su trauma, el difícil proceso de escribir la novela y el planteamiento de esta: no glorificar la guerra para no participar de la narrativa épica de héroes y villanos que perpetúa el belicismo y lo romantiza (Vonnegut, 1969: 15). Nos cuenta cómo empezará su novela: “Listen: Billy Pilgrim has come unstuck in time”¹⁰ y cómo acabará —con un pajarito diciendo “Poo-tee-weet” (Vonnegut, 1969: 22), y además sienta las bases de cómo serán el estilo y el registro de la novela: fragmentario, con mezcla de fuentes y recursos, irónico, coloquial, alocado e irreverente. A partir del capítulo 2 un narrador en tercera persona desplaza la voz en primera persona y se centra en la historia de Billy Pilgrim, aunque Vonnegut aparece como personaje secundario en ocasiones muy puntuales.

Creo que la decisión de diluir este primer capítulo por parte de North y Monteys responde al deseo de desplazar a Vonnegut como narrador para hacer suya la historia. Resumen el capítulo en apenas tres páginas, haciendo uso del fondo blanco para subrayar que no es la historia principal y conservar su carácter fragmentario. También se suman al estilo “esquizofrénico” de Vonnegut y

¹⁰ “Escucha: Billy Pilgrim se ha desprendido en el tiempo” (traducción propia).

Listen: Billy Pilgrim has come unstuck in Time.

He has no control over where he's going. He is in a constant state of stage fright, because he has no idea what part of his life he's going to have to act in next.

BILLY'S TIMELINE



Fig. 4 Ryan North y Albert Monteys, *Slaughterhouse-Five*, s.p. (detalle) (Boom Studio, 2020).

se adueñan de su tono humorístico —“The two versions of the story are very similar, only ours has more pictures” (North y Monteys, 2020: s.p.)—, para además incluir varias aportaciones originales, como un elenco de personajes de la novela o una infografía sobre la vida de Billy desde su nacimiento hasta su muerte, una apuesta muy interesante porque incurre en todos los *spoilers* posibles —quizá contando con que el lector de Vonnegut conoce la historia— pero contribuye a guiarnos más tarde a través de una historia plagada de saltos temporales [Fig. 4]. Además, refuerza un tema interesante de la novela, el determinismo: Billy sabe que ninguna de sus acciones cambiará el curso de la historia, tal y como le han transmitido los alienígenas tralfamadorianos, porque todo está escrito ya y sucede de manera simultánea.

Una vez comienza la historia principal, North y Monteys se ajustan mucho a la trama del original. En este caso su mayor aportación es jugar con los recursos del lenguaje del cómic en lugar de mantener una pauta fija, un recurso muy habitual en la trayectoria previa de Monteys. Por ejemplo, en *Slaughterhouse-Fi-*

11 “Ambas versiones de la historia son muy parecidas, solo que la nuestra tiene más dibujos” (traducción propia).

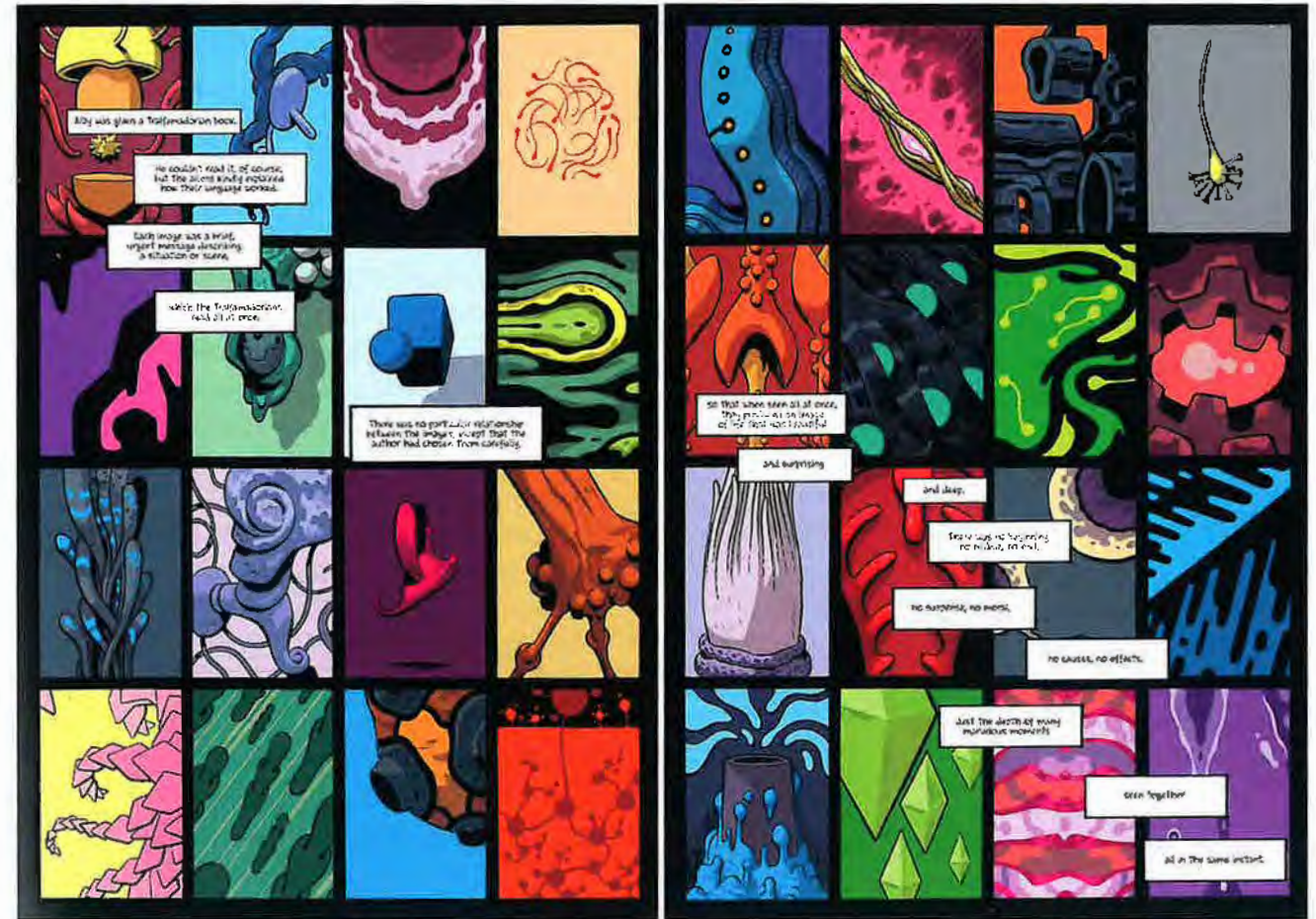


Fig. 5 Ryan North y Albert Monteys, *Slaughterhouse-Five*, s.p. (Boom Studio, 2020).

ve se usan tiras cómicas de tres viñetas cuando se introducen a los personajes, se representa a Roland Warey, aspirante truncado a héroe de guerra, como un recortable, o se enfatizan los saltos temporales mediante el uso del color y de viñetas horizontales y estrechas en tonalidades moradas, que nos remiten a los viajes en el tiempo de Billy, y se reproducen a lo largo de toda la adaptación sin necesidad de insertar texto. Las novelas *pulp* que escribe Kilgore Trout en el original se convierten en cómics en la adaptación, en un estilo que imita las cabeceras de ciencia ficción y *fantasy* de la década de 1950, como *Weird Fantasy* (1950-1953) o *Weird Science* (1950-1953), publicadas por EC Comics, o *Strange Worlds* (1950-1955 y 1958-1959) por Atlas Comics. Otro ejemplo de la variedad de recursos estilísticos se da cuando Billy ve una película en su televisor, aunque la ve al revés gracias a su peculiar forma de afrontar el tiempo. Con un estilo

completamente distinto al del resto del cómic, la secuencia de Monteys reproduce la película en formato *script*.

Me detengo en una doble página que resume bien las intenciones autorales de North y Monteys, donde explican la diferencia entre lo que leen los alienígenas y los terrícolas [Fig. 5]. Los autores deciden conservar parte del texto de Vonnegut pero sustituyen el término “novel” (novela) por “language” (lenguaje). Las cartelas se superponen sobre una cuadrícula simétrica de ocho por cuatro que ocupa toda la doble página, con viñetas que no guardan relación secuencial entre sí pero generan una armonía estética a través de la relación entre las formas y los colores. El conjunto es hermoso y se concibe como un todo, no como una secuencia o un recorrido concreto. Cuando a su contemplación se suma la lectura de las cartelas, se comprueba que la presentación y estas están íntimamente relacionadas:

There was no particular relationship between the images, except that the author had chosen them carefully / so that when seen all at once, they produce an image of life that was beautiful / and surprising / and Deep. There was no beginning, no middle, no end / no suspense, no moral / no causes, no effects / Just the depth of many marvelous moments / seen together / all in the same instant” (North y Monteys, 2020: s.p.)¹².

La conjunción de texto e imagen sirve para describir el lenguaje y los libros de los tralfamadorianos, que leen todas las imágenes simultáneamente, pero también es una definición puramente aplicable a la famosa definición de los cómics como “una forma de lectura” de Will Eisner (2007: 9). Este pasaje, incluso, sirve como ilustración del principio de “solidaridad icónica” de Thierry Groensteen que describe el principio básico según el cual se rigen los cómics como “la puesta en relación de una pluralidad de imágenes solidarias” (2021: 29), es decir, imágenes que por separado tienen un sentido pero que coexisten juntas dando lugar a otras interpretaciones. En su definición, North y Monteys aluden a una relación orgánica de fragmentos en el espacio que se perciben al mismo tiempo. En este y en otros ejemplos nos encontraríamos ante una forma de lectura de cómic que se sabe holística (del Rey Cabero, 2019: s.p.; Hatfield,

¹² “No existía una relación concreta entre las imágenes más allá de que el autor las hubiera elegido cuidadosamente, de tal manera que, cuando se veían al mismo tiempo, producían una imagen de la vida que era hermosa y sorprendente y profunda. No había comienzo, ni principio ni final, ni suspense ni moraleja, ni causas ni efectos. Solo la profundidad de tantos momentos maravillosos, simultáneos, todos en el mismo instante” (traducción propia).

2009: 139). A pesar del uso de las viñetas simétricas, no hay un orden de lectura ni una temporalidad sugeridos, demostrando cómo en estas lecturas holísticas, los lectores “have the ability of seeing past, present and future simultaneously on the page” (del Rey Cabero, 2019: s.p.)¹³.

En mi opinión, North y Monteys nunca pretendieron reinterpretar el original, y el resultado es todo un homenaje a la obra de Vonnegut. Su aportación de autores se basa en subrayar algunos aspectos del original, como el determinismo o lo absurdo del belicismo, el gran tema de Vonnegut. Estos aspectos cobran mayor sentido cuando se trasladan al cómic porque precisamente identifican y ponen de relieve algunas cualidades del medio en sí, por ejemplo, las posibilidades del cómic para representar la simultaneidad. Es decir, que North y Monteys no se limitan a realizar un resumen de una metanovela, sino que consiguen transformar una metanovela en un metacómic que trata de una metanovela. Por tanto, es una investigación formal muy sutil. Su propuesta modifica

el final de la novela de una manera muy leve pero acertada. El último texto que lee es el “poo-tee-weet” del pajarito, como con la novela Vonnegut, pero continuamos viendo viñetas en negro y una última viñeta horizontal y estrecha con formas moradas a lo largo de cuatro páginas [Fig. 6]. En este caso se recurre a la experimentación con el medio para sugerir un final alternativo. La secuencia en negro no evoca una acción, ni un contenido concreto, pero sí una temporalidad externa a la historia: esta continúa a pesar de que el argumento adaptado de la novela ha terminado; no sucede nada, aunque el tiempo pasa, algo que enfatiza la última viñeta horizontal morada, un elemento que se emplea con anterioridad para evocar viajes o saltos temporales. Con esta secuencia, los autores

¹³ “Tienen la capacidad de ver el pasado, el presente y el futuro simultáneamente en la página” (traducción propia).

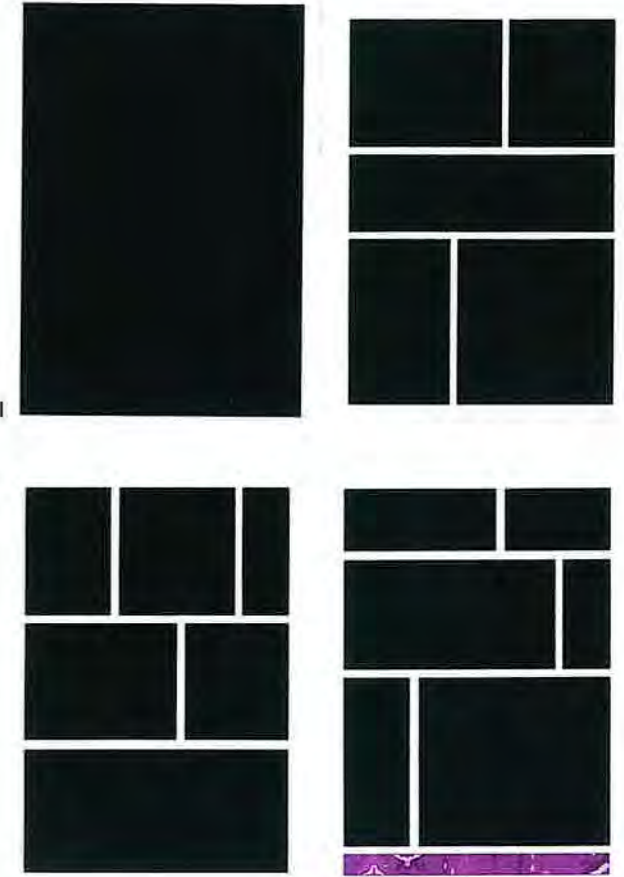


Fig. 6. Ryan North y Albert Monteys, *Slaughterhouse-Five*, s.p. (Boom Studio, 2020).

apuntan que el universo no es tan determinista como lo entiende Vonnegut, y que, quizá, en alguna parte del mismo, la vida sigue su alocado curso.

Conclusiones

Los clásicos pueden parecer una anomalía en una actualidad marcada por la inmediatez, el consumismo y el miedo al *spoiler* y, sin embargo, resisten tanto como textos originales como en adaptación, quizá porque ocupan un espacio al margen de la actualidad pero no se sustraen a relecturas actuales. Como tales, imprimen una huella indeleble en sus lectores, entre los que se cuentan sus adaptadores.

Las lecturas más interesantes en el panorama de la adaptación literatura-cómic las hallamos en las adaptaciones autorales, pues actualizan el clásico pero a la vez lo reactivan desde una óptica contemporánea, sea con un propósito crítico, temático, genérico o de experimentación formal. No hay una única fórmula de hacerlo: las posibilidades son tantas como autores y estilos hay; erradiquemos pues la idea de adaptaciones “fieles” e “infieles” que nada aportan ni al estudio de la obra original ni al estudio o disfrute de la obra adaptada.

Considero que las adaptaciones como investigación formal plantean un ámbito interesantísimo para los estudios de adaptación, pero sobre todo para los estudios de cómic, donde su análisis todavía no está sistematizado. Sin olvidar que las otras tipologías de adaptación autoral y las apropiaciones también pueden poseer un elevado valor expresivo y estético, esta vez conjugado con una lectura crítica del original o de una reactualización de los temas. Cada una requeriría una lectura cuidada por nuestra parte, para continuar participando en la cadena de transmisión de los clásicos y subrayando el valor en sí mismos de estos productos culturales.

Referencias

- BARTUAL, R. (2017). “Lovecraft, Providence, Moore y el fin del logos”, *CuCo, Cuadernos de Cómic*, 9, 75-107.
- BRADBURY, R. (2023). “I didn’t have \$2,000 Thinking Money”, en R. Bradbury, G. Bear y T. White, *Home to Stay! The Complete Ray Bradbury EC Stories*. Fantagraphics, pp. 259-262.

- BRECCIA, A. (2020). *Los mitos de Cthulhu*. Astiberri.
- CALVINO, I. (2012). *Por qué leer los clásicos*. Trad. A. Bernárdez. Siruela.
- CALVINO, I. (2018). *Seis propuestas para el próximo milenio*. Trad. A. Bernárdez. Siruela.
- DEL REY CABERO, E. (2019). “Beyond Linearity: Holistic, Multidirectional, Multilinear and Translinear Reading in Comics”, *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 9(1), 5. doi: <https://doi.org/10.16995/cg.137>
- HUTCHEON, L. (2013). *A Theory of Adaptation*. Routledge.
- EISNER, W. (2007). *El cómic y el arte secuencial*. Trad. E. Sánchez Abulí. Norma.
- FREZZA, G. (2023). *Il Raggio dei Fumetti: Transmedialità. Interferenze Digitali, Intelligenze Multiple*. Meltemi.
- GROENSTEEN, T. (2021). *Sistema de la historieta*. Trad. E. Feuerhake. Marmotilla.
- HATFIELD, C. (2009). “An Art of Tensions”, en J. Heer y K. Worcester (Eds.), *A Comics Studies Reader*. University of Mississippi Press, pp. 132-148.
- JONES, W. B. (2011). *Classics Illustrated: A Cultural History*. McFarland.
- LOVECRAFT, H. P. (2019). *The Complete Tales of H.P. Lovecraft*. Rock Point.
- MACHIN, J. (2018). *Weird Fiction in Britain 1880-1939*. Palgrave.
- NORTH, R. & MONTEYS, A. (2020). *Slaughterhouse-Five or the Children’s Crusade: A Graphic Novel Adaptation*. Boom Studio.
- ORDINE, N. (2017). *Clásicos para la vida. Una pequeña biblioteca ideal*. Traducción de J. Bayod Brau. Acantilado.
- PRAIT, H. J. (2016). “Comics and Adaptation”, en F. Bramlett (Ed.), *The Routledge Companion to Comics*. Routledge, pp. 230-238.
- PROUST, M. (1996). *Sobre la lectura*. Trad. M. Arranz. Pre-Textos.
- SALTZMAN, E. B. (2017). “Novel to Graphic Novel”, en S. E. Tabachnick (Ed.), *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*. Cambridge University Press, pp. 144-159.
- SANDERS, J. (2015). *Adaptation and Appropriation*. Routledge.
- SAUNDERS, B. (2023). “Love and Theft: When Ray Met Bill and Al”, en R. Bradbury, G. Bear y T. White, *Home to Stay! The Complete Ray Bradbury EC Stories*. Fantagraphics, pp. xiv-xxi.
- TABACHNICK, S. E. & Saltzman, E. B. (2015). *Drawn from the Classics: Essays on Graphic Adaptations of Literary Works*. McFarland.
- TURNES, P. (2019). *La excepción en la regla: La obra historietística de Alberto Breccia (1962-1993)*. Miño y Dávila Editores.
- VENUTI, L. (2007). “Adaptation, Translation, Critique”, *Journal of Visual Culture*, 6(1), 25-43.
- VENUTI, L. (2016). “La traducción: entre lo universal y lo local”, *Tópicos del Seminario*, 1(25), 161-179. <https://www.topicosdelseminario.buap.mx/index.php/topsem/article/view/84>
- VONNEGUT, K. (1969). *Slaughterhouse-Five*. Random House.