

EL INUSUAL TRASVASE DE *LA COSA PERDIDA*: del relato gráfico al cortometraje animado

Carolina Sanabria

*Dra. en Comunicación Audiovisual y Publicidad por la Universitat Autònoma de Barcelona.
Docente, catedrática en la Universidad de Costa Rica.
csanabriacr@yahoo.com.*

RECIBIDO: 13-12-12 • APROBADO: 20-08-13

RESUMEN

Este trabajo se centra en la primera producción del ilustrador y escritor de cuentos Shaun Tan, *La cosa perdida* (1999), y su posterior adaptación por el mismo autor, en su también *opera prima* homónima, en 2011. La existencia del texto impreso y su reescritura al lenguaje fílmico es lo que anima el presente análisis, que prioriza la forma y descarta cualquier posibilidad de interpretación simbólica. En el estudio comparativo entre ambos textos se destacan las características básicas que permiten proponer la atipicidad de su adaptación y cuestionar su fidelidad a la obra original.

Palabras claves: cómic, relato gráfico, adaptación, animación, fidelidad.

ABSTRACT

The following review is centered on *The Lost Thing* (1999), the first literary work by illustrator and writer Shaun Tan and its later adaptation to the homonymous short film in 2011. The existence of the printed text adapted to animated film is what encourages the present analysis which focuses on form and gets away from any possibility of symbolic interpretations. The basic characteristics of this unconventional adaptation and the questionable attachment to the original text are the points that stand out in this comparative study.

Keywords: comic, graphic story, adaptation, animation, fidelity.

Introducción

Una notable coincidencia resalta a primera vista en la materia del contenido y de la expresión en *La cosa perdida* (*The Lost Thing*, 2000)¹; un relato gráfico cuyo autor, Shaun Tan², codirigió junto con Andrew Ruhemann en una adaptación

homónima (2011), bajo el formato del cortometraje. Tras el encuentro del narrador protagonista con un curioso objeto, dicha concurrencia reside en la inespecificidad o indecidibilidad del artefacto —que no es la pregunta clave de la historia— parangonable con la condición genérica del relato en cuanto discurso.

En ese sentido, para empezar, habría dificultades en considerar la obra de Tan dentro del cómic, en virtud de la ambigüedad de su destinatario — abre con las convenciones retóricas de los cuentos infantiles: “Així doncs, ¿vols sentir una història?” (Tan, 2007: s.n.)³ —. Aunque no hay ningún indicador al respecto, el mismo autor ha reconocido que: “an audience is not really specified. In some ways the stories refer back to childhood and to a childlike way of looking at the world” (en Ling, 2008, p. 47).

A diferencia de la serialidad del género en sus inicios — principios de siglo XX —, el relato comprime la historia íntegra en un solo volumen. No obstante, la singularidad de *La cosa perdida* no reside en ello, ni tampoco en la corta extensión y simpleza que trasciende su categorización como novela gráfica. Sería más equiparable a lo que en literatura vendría a corresponderse con un cuento o relato, en este caso, gráfico, en la línea que Campbell, en atribución específica al trabajo de Richard McGuire (2007), llama “cómic poético” (*comic poetry*). Es más, dentro del género, “el cómic forma parte de una forma expresiva perteneciente a la familia de medios nacidos de la integración del lenguaje icónico y el lenguaje literario” (Gubern, 1981, p. 105), a los que habría de aunarse la movilidad en otro medio, cuya materia de trabajo es homogénea⁴.

Las formas visuales

La importancia de lo visual, da pie para restituir su valor por encima de las elucubraciones o interpretaciones que suscita la palabra, y descartar así cualquier intento crítico de abordar el texto de Tan desde una adecuación a esquemas mentales de categorías, en el sentido de la dualidad fondo-forma o profundidad-superficialidad que había planteado Susan Sontag en su célebre ensayo “Contra la interpretación”. La teórica neoyorkina partía de la base de que la apreciación crítica suele considerar que tras las expresiones artísticas se esconde un sentido profundo que desentrañar: “El intérprete, sin llegar a suprimir o reescribir el texto, lo altera [...] Pretende

no hacer otra cosa que tornarlo inteligible, descubriéndonos su verdadero significado” (2005, p. 29). La mencionada llaneza del argumento de *La cosa perdida* — el encuentro de un chico con un extraño armatoste y su busca por reintegrarlo al lugar de donde procede — se contrapone con el enrevesamiento y la especialización, en la representación futurista, de una sociedad compleja y tecnificada.

Algo de la concedida eficiencia y maquinismo del entorno proyectado al futuro se habría impregnado también en la personalidad de sus ciudadanos. La ausencia de extrañeza en los personajes ante la aparición del objeto, dadas sus colosales dimensiones de altura y anchura, por tanto, de una innegable visibilidad⁵ (Fig. 1), es uno de los efectos más sobresalientes e ingeniosos del relato, como



Fig. 1.

parte de un suceso inadvertido y sin relevancia que tiene lugar en un medio donde reina la monotonía y el ensimismamiento de sus habitantes. La rareza, más que en la cosa, está en la gente que aquí el entorno futurista ha despojado de humanidad indiscreta y, bajo la justificación del exceso de ocupaciones y la sobrevaloración de la eficiencia productiva, no le concede importancia a lo que no le afecta directamente.

El texto escrito dice que tanto el protagonista como la sociedad se encuentran “ocupadísimos”, sin que sea necesario verbalizar que se trata de quehaceres distintos: el colectivo es laboral y el del joven es recreacional. Pero es el ocio lo que le permite la visualización de lo que no se ajusta al resto de sujetos, lo que da pie al desarrollo de la historia. Si la ciudad ofrece espacios diferenciados de distracción, estos se someten a una estricta regulación organizacional —empezando por la censura— de sociedades como las totalitarias que ilustra Tan. La adaptación —que entonces obtuvo, entre otros premios, el Oscar al mejor cortometraje animado— elabora con algo más de prolijidad el tema del tiempo de descanso de los habitantes, subordinado a la misma masificación y mecanización del resto de actividades, desde una invisibilizada autoridad que igualmente dispone una controlada administración del espacio, momento y duración del esparcimiento.

El cortometraje mantiene la pregunta del protagonista en torno al extraño hallazgo: su supuesta pertenencia. Cuando este llega a casa de su amigo Pete, le traslada la incógnita de su naturaleza. De ahí que, en un fino desvío a la versión inicial, juntos ejecutan laboriosos cálculos para su desciframiento, acorde con la racionalidad tecnológica de Pete de que “that all physical manifestations could be identified empirically through careful observation, calibrated measurement and controlled experimentation” (Ruhemann y Tan, 2011, 0:04:22 - 0:04:31).

No obstante, la falibilidad de este razonamiento queda ahí mismo demostrada, pese a las medidas y experimentaciones que son superadas por las dimensiones de la cosa, no pueden llegar a determinar *qué*

es. La adaptación no ofrece mayor dilación en este pasaje y recupera de inmediato la pregunta inicial del relato gráfico, en torno al aparatoso objeto —a quién pertenece, a dónde pertenece—, que guía al protagonista y narrador en la historia original para finalmente conducir a la ausencia de respuesta o, mejor aún, a la ausencia de importancia de la interrogante: “Hi ha coses que són així... [...] estan perdudament perdudes” (Tan, 2007, s. n.)⁶.

Sin intención de responder a una inquietud no planteada, podría arriesgarse la lectura de que se trata de la representación de una excrecencia, un híbrido mecánico con extremidades elásticas como las animales⁷, semejantes a las de un molusco marino. Los siglos de evolución que sugiere el relato se condensan en este extraño ser, donde lo mecánico parece haberse fundido con lo orgánico, en el que parece que lo maquinal hubiera adquirido una furia vital en sí misma. Vendría a ser parte de lo que la sociedad postindustrializada irresponsablemente expulsa, junto con otros tantos objetos —cohetes, satélites, transbordadores, equipo técnico en general⁸— que deja abandonados a su suerte una vez que han dejado de tener utilidad, en un proceso eventualmente acelerado por la obsolescencia programada. De esta manera, lo inútil conduce, como en la versión original, a lo perdido⁹, pero desde un carácter tan autónomo que termina generando su reproducción.

Semejante representación tiene una connotación conflictiva, sujeta a las elucubraciones del contenido. Es de una densidad indecible, irresistible a los límites de interpretación, de entidad semejante, en el nivel narrativo, con aquellos pictogramas que no responden aparentemente a ninguna intencionalidad expresiva. En concreto se trata de los reducidos recuadros de complexiones nubosas, de presencia constante en el texto impreso, que se confunden con las que produce el aparato por una de sus válvulas (Fig. 2). Se trata de un procedimiento de difícil trasvase al lenguaje audiovisual, aunque no imposible: cuando los personajes salen de la oficina federal, la adaptación recurre a una cortinilla como nexo de paso a un nuevo plano en partición



Fig. 2.

múltiple de la pantalla desde tres distintos ángulos —frontal, cenital, contrapicado— y lugares desde donde se les encuadra en la búsqueda del segundo y definitivo edificio (Ruhemann y Tan, 2011, 0:10:33-0:10:52) (Fig. 3). Esta composición móvil incluye otros tres recuadros aún más pequeños, casi de carácter decorativo,

alusivos a esa suerte de nubes o humaredas mencionadas —contrastantes con los contaminantes negros que en la adaptación expulsa un aparato de limpieza en la playa—, como si con ello se quisiera remitir a la huella original —el relato gráfico— que deja la marca insignificante, indicial y transitoria de la cosa.

En un contexto postcapitalista, la ciudad se describe como uniforme en sus construcciones, con una organización altamente burocratizada, probablemente represiva, con un modelo totalitario alusivo al Ingsoc¹⁰ —que la narración reproduce fuera de la historia: en la contratapa del libro figura el número de registro, el tipo de material (autorizado, censurado o subversivo), los comentarios del inspector, etc—. Si bien en la historia no hay ni un solo equipo de vigilancia ciudadana que haga directamente pensar en el paradigma orwelliano, su estructuración y administración no dejan de resultar afines. En las vías públicas domina una infinidad de signos que no parecen tener mayor utilidad, que confunden en vez de guiar. Descuella la ausencia de anuncios de bienes y servicios comerciales privados, sustituidos por una sugerida estatalización que los ha homogenizado bajo el mismo logo, el de un curioso cerdito¹¹, del pensamiento único. Al respecto, son por cierto inevitables las evocaciones de propuestas

fílmicas de también débiles convenciones realistas como el largometraje satírico *Delicatessen* (1991) de Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro, cuyo título venía encabezado también por la representación de otro cerdo, pero esta vez asado y colgante. Ambos realizadores galos, que tuvieron una fructífera aunque, como se sabe, limitada etapa de trabajo en conjunto, no en vano se dedicaron al diseño de cómics y a la producción de películas de animación con tintes futuristas en su retrato de sociedades, como la de Tan, postindustriales. En ambas representaciones se relativiza el adelanto material, partiendo de cierto resabio primitivo, que en el film apocalíptico de Jeunet y Caro apuntaba a la deshumanización, metaforizada bajo el canibalismo como forma de supervivencia. El mundo del diseñador australiano, en cambio, destila cierta languidez de la rudeza y bastedad de las estructuras tubulares, turbinas, ocasionales aparatos de medición, arandelas gigantes y herrumbradas. Su coloración destaca, lo mismo que *Delicatessen*, por el uso de tonos amarillentos, dotados de ciertas reverberaciones que se antojan melancólicas¹². Comparte

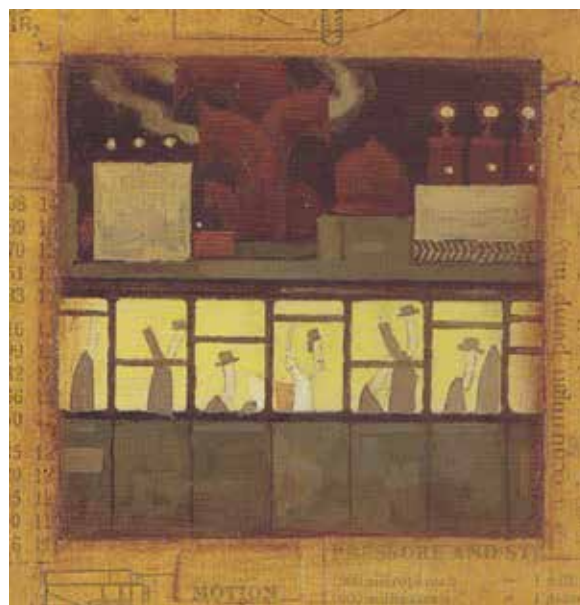


Fig. 3.

con esta obra, si se mira bien, los mismos matices desérticos e igual desolación en cuanto a escenario natural, con ausencia de referentes como árboles o jardines —no hay, por ejemplo, ni una sola escala de gamas en verde—. Es como si en la plasmación de una época dorada se hubiera desteñido el esplendor al que metafóricamente suele ilustrarse la más pura eficiencia del sistema productivo. Eso explica que el desarrollismo de la historia no termine de encajar con la atmósfera, dotada de cierto acento crepuscular, algo deslucido, en el borde de lo decadente, lo cual asimismo se potencia con estrategias del relato, como la tipografía que remite a la de las casi desaparecidas —en estos momentos también casi perdidas— máquinas de escribir.

Estrategias narrativas en la adaptación

El género del cómic integra tradicionalmente el desplazamiento de acciones en una línea temporal en la sucesión de pictogramas¹³. Ciertamente, *La cosa perdida* no es la excepción, pero también cuenta con imágenes que evidencian su doble límite (temporal y espacial) en una sola página; es decir, como “unidad básica susceptible de ser descompuesta en partes para su lectura” (Català, 1993, p. 141).

Aun cuando sea fija, la imagen gráfica, se presta para contener, según plantea Gombrich, movimiento o cambio (2000), al retomar el sentido planteado por Lessing de que “la pintura [...] no puede servirse sino de un solo momento de acción, y por lo tanto debe escoger procurando que este momento sea el más fecundo y el mejor para dar a comprender los momentos que preceden y siguen” (2002, p. 152). Estas relaciones de coexistencia —de pasado y presente, pero también de variadas acciones de los personajes entre sí— son las que aludía Gubern pensando en los cuadros de Velázquez —el complejo óleo *Las Meninas* (1656) y *Las hilanderas* (1657)—, donde una imagen en sí misma puede envolver un flujo narrativo de acciones y personajes distintos (Gubern, 28 de marzo de 2012) o, como el mismo historiador catalán lo había condensado con anterioridad: “... un espacio

temporalizado o un tiempo espacializado” (1981, p. 116). En el caso concreto de *La cosa perdida*, hay dos ilustraciones que logran una mayor desvinculación con la secuencialidad y relativizan por tanto el grado de dependencia con imágenes anteriores y posteriores. Ejemplifican, en ese sentido, la profusión de elementos en un solo cuadro que funciona como forma de entrever el dinamismo visual que la adaptación modifica a su lenguaje.

La primera venía dada a través del conflicto del protagonista, cuando, tras haber dejado al curioso artefacto en el cobertizo, se sienta a pensar qué hacer mientras hojea el diario. El siguiente recuadro adopta, en perspectiva subjetiva, la lectura de un anuncio que parece dirigido a él: “¿La seva vida quotidiana es veu inesperadament interrompuda per...?” (Tan, 2007, s. n.)¹⁴, y a continuación la retórica del discurso publicitario recurre a una serie de situaciones hipotéticas (Fig. 4).



Fig. 4.

El formato impreso, si bien tiene la facultad de desplegar la sucesión de imágenes en un mismo plano, se decanta aquí por integrar todas las otras posibilidades que el mensaje comercial le ofrece al protagonista. No habría sido un cambio abrupto para la versión fílmica, que podía haber hecho uso de una panorámica vertical del diario —lo más predecible, en vistas del apego al texto impreso— o una sucesión de planos distintos a través del montaje encadenado conforme se desarrollara la lectura. Los directores se inclinaron por esta última opción —que asimismo contenía la posibilidad de incorporar movilidad para ilustrar cada circunstancia eventual—, pero eso requirió que en la historia se introdujera una modificación en la forma de enunciación (la fuente informativa), de manera tal que la lectura del diario fue sustituida por el visionado televisivo.

La segunda ilustración muestra la movilidad integrada en una sola imagen fija. Viene precedida del momento en el que ambos personajes llegan, tras la visita frustrada al edificio grande y gris del anuncio, al no menos enigmático lugar. Al abrirse la puerta, la edición impresa da paso a una imagen que no tiene didascálicos y que abarca las dos páginas del soporte físico —lo que exige que el lector tenga que girarlo— donde se retrata un mundo de cosas extrañas, perdidas y allí reencontradas, sin que parezcan pertenecer a nadie en particular. Es un espacio distinto al anterior que alberga las figuras en dispersión, muchas de ellas suspendidas, en eventual remisión a cosmovisiones medievales como la de Hieronimus Bosch (el Bosco) —aunque aquí son aparentemente criaturas inofensivas—, a tendencias oníricas de vanguardia con rasgos asociados a los dibujos infantiles y a las formas orgánicas de Joan Miró o bien, a una composición de elementos arquitectónicos en espacios atemporales como los de Giorgio de Chirico. Esta imagen es capaz de suscitar tales asociaciones pictóricas que evidencian su carácter relativamente autónomo de modo tal que, desvinculada de su contexto actual y reubicada en otro —museístico, por ejemplo—, también podría ser vista como un cuadro modernista o surrealista.

De cualquier modo, la lámina da pie, en el cortometraje, a que se puntualice la idea de una existencia apacible e idílica que contrasta con el medio anterior, adusto y circunspecto, pormenorizando la coexistencia armónica de rarezas¹⁵ en otro espacio: uno radicalmente distinto, luminoso, enunciado bajo una expresividad musical alegre. En su presentación inicial, todas estas *anomalías* se encuadran desde una panorámica de alejamiento, donde luego el montaje procede a un cambio de planos destinado a favorecer la visualización de sus formas y texturas, volúmenes y vivacidad de los colores. La razón de tal detenimiento parece responder al intento de homologación con la experiencia visual propia de la fenomenología del género, que, como dice Català, “descentra el punto de vista al descomponer la totalidad en fragmentos” (1993, p. 142), recompuestos ya en la movilidad de la imagen de la adaptación. Tan, entendía esa misma experiencia de la lectura de las imágenes visuales bajo los términos de su duración inespecífica: “you can look at things for as long as you want, and at any point without the pressure of linear narrative” (s.f., p. 8).

La versión impresa hacía uso de sus propios recursos según la convención, con abundantes angulaciones en picada y contrapicada, lo que aumentaba la dinamicidad de la acción, la percepción inestable por cuanto subjetiva, en tanto índice característico de una mirada al interior del relato (Barbieri, 1996, p. 145), como forma de solidificar la identificación del narrador-personaje-espectador. Pocos planos hay, en efecto, que sean ortogonales: significativa parte tiene algún grado, incluso mínimo, de inclinación. De hecho, así es como ocurre con la primera aparición del armatoste, que se retrata desde un encuadre distinto al convencional, horizontal: la angulación es subjetiva, panorámica de la playa (Fig. 5) —lo cual viene de nuevo a constatar uno de los parentescos entre este género popular y la pintura—¹⁶.

A partir entonces de esta visión general, donde la visión del personaje parece dirigirse a la extraña mancha, el relato gráfico sugiere que la curiosidad del personaje-narrador por el objeto propicie un

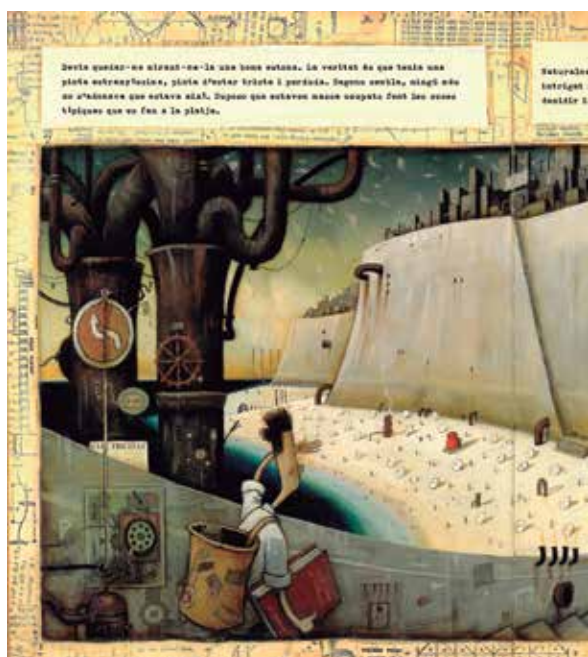


Fig. 5.

acercamiento físico. No obstante, la adaptación refuerza esta situación en un encuentro más dramático, porque aquel, al igual que el resto de personajes alrededor, no había entonces logrado percibir la mancha (“Segons sembla, ningú més no s’adonava que estava així”) (Tan, 2007, s. p.)¹⁷, en su caso desde su visión panorámica —ve sin *mirar*—. Pero el cortometraje admite una ligera variante: abstraído en su minuciosa búsqueda de tapas de botella por la arena, da con una de las campanillas que eleva su visión al sorpresivo descubrimiento. Esta inserción de la perspectiva subjetiva, en contrapicada, se acentúa con la introducción del movimiento, mientras el joven protagonista se acerca al artefacto, ponderando sus efectos de volumen y tamaño, lo que le permite una visión aún más engrandecida, monumental, en ese momento, si se quiere casi hasta amenazante —y que, de nuevo, contrasta (irónicamente) con la inadvertencia general—. Más adelante, con el hallazgo del edificio definitivo, se vuelve sobre esta idea de la

existencia de las cosas perdidas sólo a condición de que vengan precedidas por una disposición, un condicionamiento perceptual, a saber, el de la búsqueda: están ahí para ser encontradas.

¿Fidelidad?

La importancia de la forma obliga necesariamente a advertir que la historia impresa transcurre enmarcada por un *collage* de trozos de diagramas y notas de física, mecánica, fórmulas algebraicas, gráficos y cuadros, entre otros diseños de disciplinas de alta especialidad. “El procedimiento de enmarque, que es básicamente mental, organiza el caos de la realidad” (Català, 1993, p. 146), pero en este tipo de textos se visibiliza también para retroalimentar la ficción procedente de un mundo de referencia exterior¹⁸, de manera tal que, por contraste con la función tradicional de los marcos, habría cierta correlación o correspondencia narrativa o estructural con la historia. La reescritura en el cortometraje se basa en esta estrategia, propia de las convenciones de la inscripción gráfica, a partir del encuadre del mismo marco inmóvil, como si con ello se quisiera recordar el origen impreso. Precisamente así abría el filme, con una panorámica vertical de un plano de una página impresa —la del libro original— seguida por un *zoom* destinado a eliminar el marco una vez situado en el cuadro desde donde se visualizará predominantemente la historia. La adaptación se posiciona entonces ante una forma de estructuración (*split screen*) que remite al lenguaje original del *split panel*, donde se fragmenta el formato rectangular habitual para subdividir la acción o representar acciones conexas (Gasca y Gubern, 2001) que, como ya se dijo, se abocan al descentramiento de la mirada. Es una forma de narración que se recupera para indicar el paso del tiempo a partir del desplazamiento físico, en este caso, como una búsqueda encaminada, pre-dirigida (Ruhemann y Tan, 2011, 0:10:33-0:10:52), si bien en el primer recorrido, más intuitivo, igualmente sobresalían los marcos fotografiados desde otro mecanismo: una panorámica lateral (Ruhemann y

Tan, 0:03:30-0:04:00). La misma adaptación evidencia la huella del relato gráfico a través de esa suerte de sucesión de pequeños escenarios móviles que reviven los dioramas del fenómeno cinematográfico.

Por cierto que la adaptación no contempla detalles de poca relevancia en el argumento y, al mismo tiempo, incluye otros, también mínimos, que no aparecen en la versión original pero que facilitan el ritmo de su desarrollo, como la intercesión del minúsculo pájaro que al movimiento de la llave pegada hace las veces de portero. Aun así, siguiendo la tipología de relatos según Sánchez Noriega, que los categoriza de acuerdo con la extensión, *La cosa perdida* podría entenderse como una adaptación por equivalencia, considerando que se trata de dos textos que esencialmente contienen la misma historia (2000), con supresiones y añadidos exiguos en el nivel del contenido, si bien su traslado a un medio distinto con otras posibilidades expresivas conduce a la potenciación de capacidades propias. Lo que allana la fidelidad del trasvase son, pues, códigos emparentados, que a su vez permiten la circulación del relato por otros medios, aun cuando estos no sean de amplio consumo.

Es posible entonces advertir cierta continuidad secuencial o sucesiva de una historia que deja de ser la misma en su trasvase a dos medios que no resultan tan lejanos. La historia parte de un primer género (el relato gráfico) que está muy próximo a la sucesión repetida, esto es, a la movilidad que produciría la animación de sus imágenes. En la historia audiovisual, el paso tiene lugar en la década de los 50, bajo el formato seriado de ficción televisiva, aunque con productos mayormente protagonizados por superhéroes, así como dotados de grandes dosis de acción y fantasía (Cascajosa Virino, 2006). Por el contrario, la historia de Tan se inscribe en esta tendencia relativamente reciente del género —que en específico se remonta a 1976, con *American Splendor*, el cómic autobiográfico creado por Harvey Pekar— con tramas protagonizadas por sujetos comunes y corrientes que no llevan a cabo ninguna acción portentosa ni les

sucede un acontecimiento decisivo —es más, la cosa queda aquí relegada a la categoría de recuerdo casi sin importancia porque tampoco “feia gran cosa, la veritat” (Tan 2007, s. p.)¹⁹ —. La única fantasía en *La cosa perdida* está en la advertencia de un objeto cuya ontología es ambigua: si bien no calza en el entorno, tampoco produce extrañeza en los personajes con la excepción del protagonista y, como mucho, de su amigo Pete. El mismo personaje narrador lo remarca hacia el desenlace del relato: “Aquesta és la història. No és especialment profunda, ja ho sé, però mai no vaig dir que ho fos” (Tan, 2007, s.p.)²⁰. No sólo la historia es sencilla, también el personaje-narrador, acorde con la simplificación y reducción de la realidad humana, cuyos rasgos accesorios se omiten en el género del cómic (Gubern, 1981). Es más, la ausencia de psicologismo en los personajes constituye uno de los elementos más destacables en la historia, empezando por el mismo protagonista, de quien no se sabe mucho, ni siquiera su nombre, salvo su juventud, que vive con sus padres, colecciona tapas de botella y actúa movido por la curiosidad y el afán desinteresado de ayuda —impersonalidad que en la ficción narrativa abona siempre el terreno de la identificación con el lector—.

Se estaría, pues, ante una adaptación que conserva la estética y coloración reproducida en parlamentos y diálogos enteros, con una adaptación que permite mayor énfasis a través de sonoridades *over* y *on*, que es el caso del sutil tintineo de las campanillas como forma de denotar la aquiescencia del estrambótico personaje a las sugerencias del protagonista. Sobra apuntar que el apego total es siempre inexistente en virtud de la naturaleza expresiva de los medios, donde incluso en el nivel diegético, según se destacó, quedan de lado elementos, algunos de efecto irónico o hilarante, como que de entrada los padres del protagonista no se hubieran percatado de la extraña presencia, aunque ello no implique que en ambas versiones se deje de subrayar que la severidad de las normas sociales también se reproduce a pequeña escala.

En el nivel gráfico, hay cambios notables en el trasvase a otro lenguaje, los cuales son perceptibles en la secuencialidad de imágenes finales —cuatro escalas de planos de conjunto donde de manera paulatina el espacio de campo se abre (Fig. 6)—, una vez que el personaje narrador cuenta que últimamente había dejado de ver cosas de aspecto triste y perdido que no acaban de encajar. En un procedimiento evocador de la descomposición temporal de la representación del caballo a galope de Muybridge —aunque para Gombrich más real que artística (2000)—, era de esperar que esos cuatro pictogramas finales se adecuaran, en su adaptación al lenguaje animado, a una de sus técnicas propias: la del *zoom*.

Este efecto visual de ampliación o reducción paulatina del tamaño de un objeto ha sido copiado por muchos dibujantes de cómics, a pesar de que sus imágenes icónicas no son móviles y continuas como las de cine, sino inmóviles y discontinuas. Para ello reemplazan la movilidad por viñetas consecutivas con encuadres de escala progresivamente variable (Gasca y Gubern, 2001, p. 664).

Es decir, el recurso impreso asume una forma propia del lenguaje fílmico que finalmente se recupera en la adaptación, donde el movimiento —que podía lograrse a través de otras fórmulas, como la superposición en fundido de planos, por ejemplo— se inclina por la opción más cinematográfica, el *zoom* hacia atrás (*zoom out*). La convención formal está en función de subrayar la disminución del individuo a favor del espacio al que el texto de base enmarca hasta disolverlo, desaparecerlo.

Conclusiones

El trasvase del texto de Tan resulta en el mencionado espíritu de la narración literaria, obtenido a través de un efecto análogo que mantiene las cualidades cinematográficas del filme (Sánchez Noriega, 2000). Ello se aúna al hecho de que, por momentos, el cambio de medio fortalece algunos componentes expresivos básicos de su lenguaje, como el movimiento y el audio; a saber, la voz

limpia, prácticamente neutra del protagonista (que interpreta Tim Minchin) y la oportuna inserción de fragmentos de banda sonora en momentos específicos para enfatizar la camaradería de los personajes o su despedida. Por tanto, los procedimientos de trasposición no afectan el desarrollo de la trama (Wolf, 2001), sino que se adecuan a las posibilidades del medio.

Una de las razones para ello se fundamenta en

que, como suele ser poco usual —por no decir insólito—, quien adapta es el mismo que escribe y, en este caso, dibuja. Más aún, se está ante una producción que se centra en dos géneros que han venido operando desde la marginalidad de recepción: la literatura gráfica (el cómic) con respecto a la literatura y el corto fílmico, que tampoco goza de la consolidación de la tradición largometrajística.

La operación ha quedado delegada a las especificidades del medio: la pulcritud y nitidez de la producción, que refuerza la expresividad de la historia, la cual, narrada por otros medios, deja de ser la misma. Precisamente por ello, como se ha mantenido antes, se está ante un trasvase atípico —de equivalencia infrecuente en el campo audiovisual—, no sólo por la dirección, donde interviene el mismo autor, sino también por la fenomenología del género, que, en el paso del relato gráfico al cortometraje, ilustra las hibridaciones en el uso de técnicas que se prestan, se recuperan y se disuelven en el interior de los formatos y los marcos. Pero, asimismo, el territorio marginal donde se ubican los dos textos se legitima y sobresale por la calidad y la producción de sus respectivos soportes de presentación.

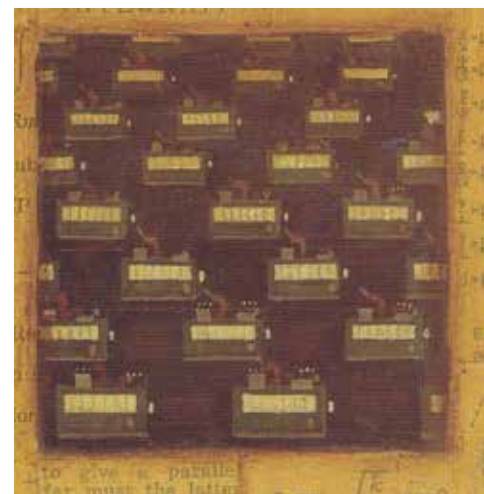


Fig. 6.

El carácter inusitado podría deberse a la posibilidad —ahora sí, especulativa— de que la dirección fílmica hubiera sido compartida, pero más de diez años transcurridos no inducen necesarios signos de cambio ni tampoco garantía *per se* de fidelidad, que no existe ni aun siquiera tratándose del mismo medio, empresa, como ya diera cuenta Borges, en extremo complejísima y de antemano fútil: repetir en un idioma ajeno un libro preexistente. La gran diferencia reside en que en este nuevo panorama —visual, híbrido, disgregador— el creador mismo es quien se afana en ello.

Bibliografía

- Barbieri, Daniele. (1998). *Los lenguajes del cómic*. Traducción de Juan Carlos Gentile Vitale. Barcelona: Paidós.
- Campbell, Eddie. (2007). What Is a Graphic Novel? En *World Literature Today*, Vol. 81, N.º 2, 2007, pp. 13-15.
- Cascajosa Virino, Concepción Carmen. (2006). *El espejo deformado. Versiones, secuelas y adaptaciones en Hollywood*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Català, Josep Maria. (1993). *La violación de la mirada. La imagen entre el ojo y el espejo*. Madrid, Fundesco.
- Gasca, Luis y Gubern, Román. (2001). *El discurso del cómic*. 4ª Ed. Madrid: Cátedra.
- Gombrich, E. H. (2000). *La imagen y el ojo. Nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*. Traducción de Alfonso López Lago y Remigio Gómez Díaz. Madrid: Debate.
- Gubern, Román. (28 de marzo de 2012). *Cine y literatura: encuentros y desencuentros*. Conferencia, Auditorio Abelardo Bonilla, Escuela de Estudios Generales, Universidad de Costa Rica.
- _____. (1981). *El lenguaje de los cómics*. 4ª Ed. Barcelona: Península.
- Lessing, Gotthold E. (2002). *Laocoonte o sobre los límites en la pintura y la poesía*. Barcelona: Folio.
- Ling, Chuan-Yao. (2008). A Conversation with Illustrator Shaun Tan. En *World Literature Today*, 82 (5), 2008, pp. 44-47.
- Ruhemann, Andrew y Tan, Shaun. (2011). *The Lost Thing*. [DVD]. Australia: Passion Pictures Australia.
- Sánchez Noriega, José Luis. (2000). *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona: Paidós.
- Sontag, Susan. (2005). *Contra la interpretación y otros ensayos*. Traducción de Horacio Vázquez Rial. Buenos Aires: Alfaguara.
- Tan, Shaun. (2007). *La cosa perdida*. España: Barbara Fiore, editora.
- _____. (s. f.). Picture Books: Who Are They For? Recuperado de <http://www.shauntan.net/images/whypicbooks.pdf>
- _____. (2010) *¿Qué es esta miscelánea de anomalías?* España: Barbara Fiore, editora.
- Wolf, Sergio. (2001). *Cine/Literatura. Ritos de pasaje*. Buenos Aires: Paidós. London: BFI Publishing.
- Soto, Abileny. (2011). *Women's Cinema and Women's Identity in Latin America: From the Swamp to the Dance Hall*. Saarbrücken, Germany: LAP LAMBERT Academic Publishing.