

LAS FORMAS DE LO INDECIBLE: ALGUNAS REPRESENTACIONES DEL HORROR LOVECRAFTIANO EN LAS ADAPTACIONES DE ALBERTO BRECCIA

JULIO GUTIÉRREZ GARCÍA-HUIDOBRO
Universidad Adolfo Ibáñez
julio.gutierrez@uai.cl
ORCID: 0000-0002-1796-5517

Recibido: 09-12-2018
Aceptado: 13-04-2019



RESUMEN:

En este trabajo se pretenden revisar algunos de los recursos discursivos propios de la narrativa secuencial en las adaptaciones que hizo Alberto Breccia de diversos relatos del Ciclo de Cthulhu de Lovecraft. A través de un análisis de las diversas técnicas empleadas por el adaptador, se buscará mostrar el modo en que Breccia reconstruye las representaciones elípticas del horror lovecraftiano, desde una lectura que queda plasmada en su discurso. Con ello, se demostrará que en el proceso de la adaptación, además de jugar un rol fundamental la lectura del adaptador, también son de gran relevancia las «reglas del medio», o los *media affordances*, como en este trabajo se les ha definido. De este modo, se estudiarán algunos de los relatos adaptados por Breccia para descubrir sus procedimientos de reconstrucción de ese miedo ominoso que el autor norteamericano plasmaba en sus fuentes y el modo en que el dibujante uruguayo-argentino, a través de sus adaptaciones, concibió dichas representaciones y les dio forma a través de su lectura de las fuentes en su versión gráfica.

PALABRAS CLAVE: Adaptación. Narración Gráfica. Lovecraft. Horror. *Media Affordances*

ABSTRACT:

This paper intends to review some of the inherent rhetorical resources from comics, in some adaptations Alberto Breccia did from diverse short stories from the Cthulhu cycle. Through the analysis of diverse techniques, it will shed light on the way Breccia rebuilds the elliptical representations of Lovecraftian horror, from a point of view which may be traceable through the adapter's discourse. Consequently, it will be demonstrated that in the adaptation process, besides the fundamental role of the adapter's point of view, the «rules of the medium», or media affordances, are relevant to the adaptation process. Hence, we will study some of the short stories adapted by Breccia in order to discover his reconstruction procedures to recover the cosmic horror that the American writer imprinted on his works and the way the Uruguayan artist, through adaptation, conceived such representations and gave them shape through his interpretation using media affordances.

KEYWORDS: Adaptation. Graphic narrative. Lovecraft. Horror. Media Affordances.



LA ADAPTACIÓN EN BRECCIA: UNA EXPLORACIÓN DE LOS LÍMITES DE UN MEDIO

A partir de los años setenta, el dibujante Alberto Breccia se vuelca a una etapa de experimentación formal y de gran libertad creativa al entregarse a la tarea de hacer versiones en cómic de diversas obras narrativas. Esta iniciativa se vio impulsada por sus experiencias previas en trabajos como *Sherlock Time* y *Mort Cinder* los cuales revelan un giro estilístico en Breccia. A este respecto, el propio dibujante declara dedicarse exclusivamente a la transposición en la etapa de su trabajo que se ha mencionado:

puedo asegurarle que durante dos o tres años —no recuerdo cuánto tiempo me llevó— viví completamente inmerso en el mundo de Lovecraft. Rechacé otros trabajos y lo único que leía era Lovecraft y estudios sobre su obra. Al mismo tiempo experimentaba con nuevas técnicas en un intento de devolver, con la mayor fidelidad posible, lo que el escritor imaginó en sus historias (Breccia, 2003: 10).

A este respecto, puede afirmarse que existe una productivización de los aspectos retóricos del cómic que se vuelve sistemática desde la publicación de *Mort Cinder* (1962-1964), a juicio de muchos críticos como Carlos Scolari. Este mismo afirma que, desde este punto, el dibujante uruguayo «se sumerge en

las profundidades del lenguaje historietístico para explorar sus posibilidades expresivas, recorriendo una senda que no abandonará hasta el día de su muerte en 1993» (Scolari, 1999: 265).

Este punto es esencial para el desarrollo de este trabajo, por cuanto permite enmarcar las adaptaciones en un ambicioso proyecto de Breccia que trasciende un mero capricho y apunta a una exploración de los lenguajes y recursos de un medio que puede ofrecer una nueva mirada sobre una obra escrita y abrirla a nuevos lectores provenientes de nuevos contextos:

A comienzos de los años setenta, Breccia exploró la brumosa región que se extiende entre la Historieta y la Literatura. Los motivos que lo impulsaron eran a la vez de orden teórico (cómo mezclar los géneros sin descontextualizar la esencia de cada uno de ellos), formales (enriquecer la gramática historietística con nuevos artificios narrativos) y estéticos (Imparato, 2011: 115).

Estos tres ejes con que Imparato describe el mapa de ruta de la obra brecciana tienen su particular aplicación en las adaptaciones que realiza Alberto Breccia: desde *Los Mitos de Cthulhu* hay una intención de investigar las posibilidades del medio para expresar gráficamente aquello que Lovecraft produce en el lector a través de elipsis y tensiones entre lo real, lo verosímil y lo fantástico. Por otro lado, en casos como las versiones de los cuentos de Poe, Breccia recorre los límites y confluencias de dos medios narrativos distintos y, a través de la exploración formal del cómic, busca aunar un lenguaje que encarne de una manera nueva el relato. Asimismo, sus esfuerzos abren otras vías exploratorias de la adaptación hacia la «actualización» o recontextualización de los hipotextos para ponerlos en tensión con su propio contexto sociohistórico, como hace en su versión de «William Wilson» o «La máscara de la muerte roja». En cuanto al eje estético, resulta evidente el trabajo con la tinta, los tonos de gris y el trazo para lograr ilustraciones excepcionales.

Considerando lo anterior, es posible afirmar que Breccia explora en sus adaptaciones varios de los modos en que el hipertexto puede relacionarse con el hipotexto, de acuerdo con lo planteado por Thomas Leitch (2009), y que asimismo comentan Hutcheon (2006) y otros autores. No obstante lo anterior, se pondrá relieve en las tensiones y variaciones que los rasgos discursivos del medio secuencial aportan al dibujante para reconstruir los relatos de Lovecraft que transpone desde su propia lectura de los mismos. Esto, porque en las adaptaciones de Breccia aparece un constante esfuerzo por explorar los alcances de los rasgos retóricos del medio secuencial, al punto de que muestra un alto grado de riesgo al experimentar con los materiales y propone una inmen-

sa variedad de soluciones a cada adaptación con la que se enfrenta: «el texto original significa un punto de partida para desarrollar una visión personal, plástica de los problemas planteados en él» (Sampayo, 2011: 6).

Esta visión personal que manaba de la lectura de las fuentes de las adaptaciones breccianas implica la idea de una progresión técnica y material que mantiene una coherencia temática que se centra en los géneros literarios de preferencia del dibujante que, de algún modo, se alineaban con las temáticas de sus demás obras: la aventura en trabajos como *Ernie Pike* (1957), incluso en *Perramus* (1983), aunque ésta también está imbuida de lo fantástico. *El Buscavidas* (1981) tiene trazos de relato policial y, desde un punto de vista estético, tributa a la narrativa gótica. Las lecturas de Breccia laten en toda su obra, pero su lectura personal de ellas emerge en sus adaptaciones.

El caso de *Los Mitos de Cthulhu*, compendiados desde las publicaciones de *Il Mago* a finales de los setenta es muy revelador al respecto, pues en ellos Breccia despliega, desde su lectura personal de las obras, la práctica de la adaptación considerando el aprovechamiento de las propiedades retóricas del cómic, la transposición respetuosa de las fronteras entre los medios (manteniendo una relativa corta distancia con el relato) y la adición de una mirada personal del texto fuente a través de la estética brecciana construida tanto desde la experimentación misma como de referentes pictóricos.

Ciertamente, una relación muy cercana con la obra de Lovecraft fue la que propició una reinterpretación de su obra, hecho que permite reafirmar lo anteriormente planteado: que la adaptación (su motivación) suele emerger de una lectura perpleja y comprometida (ver Mitaine, Roche y Smith-Pitiot, 2015: 13). A este respecto, Juan Sasturain arroja ciertas luces que pueden aportar al modo en que Breccia abordó la adaptación de Lovecraft y otros autores a la historieta:

Probablemente el primer trabajo absolutamente original en el cual él elige el tema del tratamiento es el de Lovecraft. Él estaba haciendo un viaje por Europa, compró unos libros de él y lo descubrió. Hizo la adaptación él, algunos con Buscaglia y ahí sí, ahí experimenta, va definiendo cada historia, le va dando una forma distinta (Fellinger, 2012: 258).

Es, pues, a partir de sus inquietudes de lector que Breccia busca explorar los límites del lenguaje del cómic para reescribir secuencialmente las obras literarias de Lovecraft, adentrándose en la frontera de la literatura y la narrativa secuencial al explorar lo que llamaremos los *media affordances* del cómic: aquellas cualidades propias del discurso del medio que lo distinguen de los demás.

MEDIA AFFORDANCES Y ADAPTACIÓN

El concepto de *affordance* fue acuñado por James Gibson (1986) para describir las relaciones que se establecen entre los animales y su entorno. Se definen como aquello que el ambiente ofrece al animal, sea esto beneficioso o perjudicial, implicando una complementariedad entre animal y entorno (1986: 127). Los *affordances*, dada esta reciprocidad, se definen tanto por la naturaleza del contexto como de la especie que lo habita: el nicho es la instancia de su configuración. Éste no es dónde vive el animal, sino cómo vive.

Al trasladar la terminología de Gibson hacia las teorías de medios, y particularmente para el caso de la adaptación, entenderemos el medio como el ambiente, y el *relato* como el animal que lo habita. De este modo, en la adaptación lo relevante es cómo el *relato* y el medio interactúan de acuerdo a sus respectivos límites. La *affordance* siempre se orientará en función de las necesidades del *relato*; el medio no dará más de sí que lo que la narración le exija. Ni más ni menos. Gunther Kress también menciona este concepto y lo define sucintamente: «the potentials for representational and communicational action by their users» (Kress, 2003: 7).

Tal como Gibson lo expone hacia lo biológico, las *media affordances* entrañarán una alteración en el discurso narrativo de la adaptación, pero se construirá desde las *necesidades* del relato y, recíprocamente, este último se expandirá en la medida que lo permitan los límites de las *media affordances*. Esta reciprocidad se puede proyectar sobre la idea de la naturaleza dual de la adaptación: que toda transposición es, a la vez, una obra autónoma y que tributa de su fuente; y a través de ello plantear que una de las causas de esta dualidad reside, precisamente en las *media affordances*. La adaptación, pues, podría entenderse bajo esta óptica como una transcodificación en virtud de los límites del medio, pero también una reescritura a partir de las *media affordances*. El estudio de la adaptación no es una mera comparación, sino que más bien una ponderación de las capacidades y propiedades de medios y discursos distintos que reescriben un *relato*, en términos genettianos.

Tomando lo anterior en consideración, pareciera ser que tanto Lovecraft como Breccia —cada cual a su modo, en sincronía y sintonía con los *media affordances* de los soportes discursivos con que han elegido construir sus ficciones— comparten una visión común sobre la construcción de la ficción de horror. Ambos creadores —uno como escritor de la fuente y el otro desde la lectura y reescritura de su obra— tienen en común el verse «impelidos por una profunda necesidad personal, por una convicción que va más allá y más acá de las

fuerzas de lo consciente, a escribir acerca de lo que no puede ser descrito, a desvelar hasta el extremo de lo posible aquello que es imposible desvelar» (Palacios, 2016: 12). Ese rasgo común le permite al adaptador reconstruir la misma concepción de horror que Lovecraft, pero desde lo secuencial.

En base a esto, como ya se ha planteado, Breccia fue impulsado por una búsqueda teórica (cómo mezclar lenguajes y géneros sin descontextualizarlos: es decir, respetando los *media affordances*), una búsqueda formal (incrementando el repertorio de dispositivos retóricos y narrativos del medio secuencial) y una búsqueda estética (plasmada en lo que llamaremos su «poética visual» haciendo una analogía con la «ontología visual» de la que habla Basin). Tomando en cuenta lo anterior, es posible plantear que desde *Los Mitos de Cthulhu* hay una intención por parte de Breccia de investigar los *media affordances* o posibilidades del medio para expresar gráficamente aquello que Lovecraft produce en el lector a través de elipsis y tensiones entre lo real, lo verosímil y lo fantástico.

NOTAS SOBRE EL HORROR (LOVECRAFTIANO) REESCRITO EN LA NARRATIVA SECUENCIAL

Para poder comprender mejor el proceso de transposición del horror al cómic que acomete Breccia, es pertinente revisar muy someramente algunas ideas de Lovecraft acerca de su proyecto literario en relación a este elemento, en particular aquellas que Breccia toma en cuenta para reconstruir algunos de los cuentos del ciclo de Cthulhu.

Para Lovecraft, el horror cósmico se define desde la ausencia, del vacío en que el lector escruta sin hallar explicación a lo extraño. En todo relato de esta naturaleza, pues, debe darse ese atisbo de algo que no acaba de configurarse:

debe respirarse en ellos una definida atmósfera de ansiedad e inexplicable temor ante lo ignoto y el más allá; ha de insinuarse la presencia de fuerzas desconocidas, y sugerir, con pinceladas concretas, ese concepto abrumador para la mente humana: la maligna violación o derrota de las leyes inmutables de la naturaleza, las cuales representan nuestra única salvaguardia contra la invasión del caos y los demonios de los abismos exteriores (Lovecraft, 2002: 128).

De acuerdo con Lovecraft, el horror se construye desde lo elíptico. Breccia toma esta idea muy en cuenta en sus adaptaciones, y saca ventaja de los rasgos retóricos del cómic para reescribir los relatos de Cthulhu desde la ambigüedad visual, tanto a partir de la composición de la página, los quiebres de plancha, las secuencias y la construcción de las viñetas.

En esta misma línea, puede agregarse algo más sobre las mecánicas desde las que Breccia debe reconstruir la fuente, esta vez a propósito de los propios *affordances* del texto literario. La construcción del horror en la narrativa literaria nace desde la misma palabra o su ausencia, como plantea Jesús Palacios:

el poder de la palabra, de la escritura como invocación de lo imposible. La esmerada descripción de lo que está más allá de la palabra misma, por medio a veces de hipnóticas aliteraciones, de combinaciones absurdas, y contradictorias, escapando incluso a la estructura y lógica interna del horror cósmico lovecraftiano, para precipitar al lector al abismo de la realidad desnuda, tal y como es: sin disfraces, sin discurso, sin sentido final alguno (Palacios, 2016:17).

La enumeración de estos elementos da cuenta de las cualidades medias de la escritura para construir contenido desde el vacío. El problema de la adaptación exige, pues preguntarse, ¿cómo se articula esta misma lógica en el cómic? Si bien la palabra es una de las materias primas de la narrativa secuencial, es el espacio de la página y la distribución y composición de las secuencias, de acuerdo con Groensteen, lo que permitiría hallar un posible paralelo. Precisamente, Breccia explota tanto esas cualidades como otras provenientes del uso de materiales y texturas para reconstruir el horror lovecraftiano en la misma sintonía del hipotexto.

En este sentido, las exploraciones formales y retóricas en los confines expresivos del cómic que Breccia emprende permiten asimilar la conciencia que el adaptador tenía del medio, pero al mismo tiempo el profundo respeto hacia la fuente. No se trataba de ser fiel a la mera forma, sino que más bien al contenido. O, dicho de otro modo: la fidelidad no estaba en la enunciación, sino en lo enunciado.

Hay, pues, en los cuentos versionados una cierta gradación en la presencia de la mirada del adaptador, que van desde una traslación que se apega a la fuente (como el caso de «El ceremonial»), pasando por obras que agregan algunas viñetas que permiten atisbar una mirada personal, hasta obras reconstruidas desde la lectura que se hizo de ellas, y por ello estrechamente vinculadas a su fuente pero de un modo muy distinto a otras de configuraciones de página más convencionales. «A partir de Lovecraft, para el Breccia historietista ya no fueron tan importantes los libros que leía, sino las lecturas que hacía. (...) Breccia cambió el apego a la literalidad de la fuente por la fidelidad a esas ideas que latían en las oraciones» (Ariel García, 2005: 3).

Al tomar distancia del relato, se permite transparentar su propia perspectiva sobre éste, al punto de que convierte algunos *media affordances* del có-

mic como la composición de página, la secuencia y la viñeta en instrumentos para plasmar sus opiniones sobre los textos que inspiran sus adaptaciones y, en algunos casos, sus apreciaciones sobre su contexto. Por otro lado, hay una evidente exploración por parte de Breccia sobre los alcances de los *affordances* del cómic para mantener viva esa construcción elíptica del horror lovecraftiano en sus adaptaciones de modo que el lector, al igual que en el caso de la fuente, fuese el responsable de la construcción de las criaturas cósmicas que aparecen en los relatos: «estos monstruos uniformes, semejantes a los que había dibujado en *El Eternauta*, no quieren ofrecer al lector una única visión; (...) quería que cada lector añadiese algo suyo, que utilizara la base que yo les proporcionaba para vestirla de sus propios temores, de su propio miedo» (Fellinger, 2012: 266).

Y acaso el elemento más relevante para mantener vivo esa forma de horror desde la tensión entre la ausencia y lo posible sea la atmósfera. Nuevamente, emerge la interrogante del proceso de transposición en relación a los *affordances*, ¿cómo elaborar esa «trans-escritura» (en términos de Groensteen) sin abandonar del todo los rasgos que caracterizan a la fuente? La clave está en conservar la atmósfera, y repensarla desde lo visual, la composición de la página y las discretas tensiones que se tejen en la secuencia y el *corte de página*: «La atmósfera es siempre el elemento más importante, por cuanto el criterio final de la autenticidad de un texto no reside en su argumento, sino en la creación de un estado de ánimo determinado» (Lovecraft, 2002: 129). Esto que Lovecraft plantea acerca de la atmósfera Breccia lo reconstruye desde la técnica elegida para representar los escenarios y personajes: un estilo hasta cierto punto cercano a un expresionismo semiabstracto, que remite al tachismo de Wols; un distanciamiento de lo figurativo sin abandonarlo del todo que produce esa atmósfera familiar, pero también extraña, ajena; esa incapacidad para dar cuerpo, para describir a través de la imagen aquello que al narrador Lovecraftiano le es imposible, también determinar.

Donde más vivamente puede apreciarse esto es en sus versiones de los Mitos de Cthulhu. Es en este sentido que plantea el uso de esos paisajes abismales en Lovecraft que también se repiten en «Los ojos de plomo» en *Mort Cinder*: líneas quebradas, fuertes contrastes y la ambigüedad que el claroscuro puede brindar. Al final la ominosidad del paisaje es aprisionante y angustiante; invierte las escalas y lo enorme y vasto se vuelve opresivo. Por otra parte, el trabajo con el grafito, borroneando las líneas, penetrando en la ambigüedad de las formas de los demonios ancestrales de Lovecraft; con potentes contrastes de collage negro y blanco, jugando con transparencias, distintos grados de

dilución de la tinta, en fin, los recursos retóricos del medio se vuelven un instrumento para hacer patente una mirada y, de paso, dar cuenta de una concepción del medio muy definida: una poética visual.

En este punto, es relevante hacer un breve paréntesis para explicar el concepto de «poética visual», de gran relevancia para articular la posterior interpretación que se hará de los usos de los *media affordances* para reescribir el horror lovecraftiano. Pues bien, el concepto de poética visual proviene de dos fuentes simultáneamente: en primer lugar, de la «ontología de la imagen fotográfica» de Bazin, y, por otro lado, de la «ontología visual», una adaptación teórica y conceptual que emprende Pascal Lefevre para referirse a la visión particular del artista de cómic que aparece plasmada a través del dibujo: «An artist not only depicts something, but s/he expresses at the same time a philosophy, a vision —but one rather difficult to verbalize. Every drawing is by its style a visual interpretation of the world, in that it foregrounds the presence of an enunciator» (Lefevre, 2012: 8).

Esta idea es fundamental para comprender la adaptación como reescritura, por cuanto nace de una visión particular del medio y de la obra adaptada. En el caso de los relatos de Lovecraft, Breccia compagina su poética visual con su lectura de la fuente y, por medio de los recursos retóricos del medio secuencial, reescribe los relatos en sus adaptaciones sin perder de vista la concepción lovecraftiana del horror.

Lovecraft afirma que el miedo a lo desconocido es el más antiguo y poderoso, y lo desglosa trazando una línea a lo largo de toda una tradición literaria. La idea de lo desconocido, lo desconcertante, lo que no puede entenderse es capital en para entender el concepto de terror cósmico de Lovecraft. Lo primitivo, ese halo mítico en las inciertas formas que se agitan en las sombras es un elemento fundante de su idea de horror. Breccia la respeta como elemento esencial de la reconstrucción en la transposición, generando un producto que se sirve del mismo recurso pero desde la retórica secuencial y no la escrita.

El gran desafío, entonces, es elaborar la reescritura desde un medio visual cuyo receptor requiere de algún componente medianamente figurativo, o al menos icónicamente coherente, que le permita reconocer la matriz desde la que proviene la transposición. La clave, en el caso de Breccia como adaptador de los cuentos de Lovecraft, proviene de la idea del horror que nace de lo elíptico: «el miedo es más temible cuando es difuso, disperso, poco claro; cuando flota libre, sin vínculos, sin anclas, sin hogar ni causa nítidos; cuando nos ronda sin ton ni son; cuando la amenaza que deberíamos temer puede ser

entrevista en todas partes, pero resulta imposible de ver en ningún lugar concreto» (Bauman, 2015: 10).

Tanto Breccia como Lovecraft son conscientes de los alcances retóricos del horror que se alimenta de lo ambiguo, y desde esa matriz común hipotexto e hipertexto dialogan y tensionan en una dialéctica de autonomía y reconocimiento y homenaje que describe Hutcheon (2006).

Hay otra noción que puede aportar a comprender por qué el horror lovecraftiano transita exitosamente de un medio a otro en la transposición de Breccia: el horror es una sensación, una idea de algo que se gesta pero es impreciso y ambiguo. Es una noción de peligro que no alcanzamos a dilucidar ni delimitar, y que por tanto somos incapaces de afrontar apropiadamente por desconocer su naturaleza. Para efectos de la adaptación, esta naturaleza ambigua es una verdadera ventaja para productivizar los *affordances* del medio en el cual se realiza la transposición para trasladar el miedo, replicarlo, pero respetando las reglas retóricas que rigen, en este caso, el cómic. Finalmente, no se trata de los monstruos cósmicos en sí, sino que del modo en que son o más bien no son representados: «la oscuridad no es causa del peligro, pero sí el hábitat natural de la incertidumbre, y por tanto, del miedo» (Bauman, 2015: 10). Esta idea de Bauman puede replicarse, a modo de analogía, en función de la adaptación: el medio no es la causa del efecto final en el lector, pero sí el hábitat natural de la retórica que lo propicia.

Con respecto a esto mismo, y poniendo el foco en el proceso de la adaptación, el modo de hacer transposición del horror de Breccia exige comprender este proceso hipertextual como un traslado que va desde una lectura particular (que, como ya se dijo, queda plasmada en una «poética visual») que decanta en una reescritura que transparenta dicha lectura. En su definición de la ficción de lo extraño (*weird fiction*), Thomas Ligotti propone unos conceptos que pueden ser de gran provecho en esta explicación de los métodos y modos breccianos de transposición del horror Lovecraftiano: en su ensayo, el escritor afirma que se trata solamente de un tipo de relato, «y un relato es un eco o transmutación de la experiencia, al mismo tiempo que también es una experiencia por derecho propio, diferente de cualquier otra en cuanto a cómo *acontece* y cómo es percibida» (Ligotti, 2016: 22). Del mismo modo, la adaptación es una transmutación de la experiencia de lectura del adaptador, para hacerla patente, legible y asimilable por el lector. Esa doble vía de favorecer el reconocimiento de la obra y la propia interpretación del adaptador es la base que Breccia toma en cuenta en la reescritura de los relatos lovecraftianos del ciclo de Cthulhu. El dibujante uruguayo, por medio de la aplicación de materiales y la composición

de la página, transmuta los cuentos de Lovecraft en su propia lectura de los mismos, sin desconocer la fuente y, al mismo tiempo, dejando una apertura para que los lectores encuentren en esa brecha la oportunidad de reconstruir esa misma experiencia. Pues bien, la teoría de la adaptación (Hutcheon, 2006; Pérez Bowie, 2015) apela a eso mismo: a la transposición como readecuación de un relato a las reglas nuevas que ofrece un medio. Desde esa vereda, hay que considerar qué límites y qué desafíos propone el hipotexto, en este caso la reescritura del horror en un medio distinto al escrito: el cómic.

Y la primera y más obvia de ellas no es otra que la tentación obvia de hacer figurativo el horror como hacen muchos otros adaptadores de Lovecraft. Producto de ello, el efecto del horror se merma, y decanta en su «vocación por el envejecimiento», como afirma Carrera junto con Latorre (2015: 81). En el caso del cómic esto es más dramático, por cuanto la gran dificultad que supone adaptar textos de terror de Lovecraft es hacerse cargo de darle «cuerpo» a sus criaturas. Desde el lenguaje escrito, no es difícil mantener una prudente distancia de la individuación de las cosas; una descripción verbal siempre dará aire al lector para completar en base a su experiencia y expectativas. En el caso del cómic, la iconicidad y lo figurativo son obstáculos difíciles de evadir y exigen un gran conocimiento de la técnica y del oficio del adaptador. Breccia se resiste a través de la elipsis, del no mostrar y más bien contar a través de la imagen, dando un uso a veces retórico y otras veces productivo a la plancha, de acuerdo con las clasificaciones de Peeters (2003). El no mostrar acaba abriendo al lector el horror precisamente al productivizar al máximo las *affordances* del cómic no desde lo icónico-figurativo, sino que desde la composición de lo estructural (secuencias, caracteres, *decoupage*, etc).

Finamente, es posible afirmar que Breccia propone una fiel lectura no a Lovecraft (en un sentido formal), sino que al modo en que éste aborda el horror. Y, como se verá, el calificativo que Juan Sásturain da a Breccia como «dibujante del miedo» (1985: 135), es bastante preciso, por cuanto es más orientado hacia la psicología de los personajes, al expresionismo de la línea para penetrar en el terror de lo ominoso, en la indagación de la materialidad del trazo, la textura del papel y de otros materiales para satisfacer las exigencias de plasmar una lectura del texto adaptado, y reescribir el miedo, en el caso de las versiones de Lovecraft. La búsqueda estética está ahí, y ahí también radica la elección de obras para hacer las adaptaciones.

Del mismo modo que en las fábulas de los Grimm, el dibujante uruguayo se lanza a llenar los «vacíos» de la narrativa del norteamericano, que en su caso son retóricos: para darle más cuerpo al terror, Lovecraft se abstiene de

describir con mucho detalle las criaturas que pululan sus cuentos, de modo que el lector es quien reconstruye, con su propio imaginario de lo aterrador, dichas imágenes. El adaptador se mantiene en esa misma línea, a través del uso de tinta diluida en aceite, trazos muy finos para configurar dibujos figurativos que contrastan con pinceladas gruesas y manchas que reconstruyen las escenas terroríficas de los relatos, entre otros recursos. A continuación, se verán algunos casos puntuales.

LOS CASOS: *LOS MITOS DE CTHULHU*

En *Los Mitos de Cthulhu*, Breccia se empeña en forzar los límites expresivos de los trazos y los materiales con que dibuja, en un intento por mantenerse en las orillas de lo figurativo en la representación del horror lovecraftiano en sus adaptaciones. Su intención, desde el punto de vista de la adaptación, se ancla en la reescritura considerando los *media affordances* del cómic, es decir, aquellas cualidades retóricas y estructurales que definen y distinguen el discurso narrativo del cómic de otros modos de enunciación.



Figura 1. Plancha de «El Ceremonial» (Breccia, 2011: 6)

En las viñetas de las secuencias, pues, se despliegan diversas técnicas de dibujo utilizando tintas con distintos grados de dilución que le permiten al ilustrador trazar dibujos muy figurativos por un lado, como el que retrata al narrador de la adaptación de «El Ceremonial»; y por otra parte, el trazo convertido en mancha conforma la construcción del espacio de la «antiquísima» ciudad a la que llega el protagonista. Ya ese contraste da cuenta de la mirada de Breccia sobre las tensiones entre la razón y la locura, entre la mirada humana y racional del protagonista a los fenómenos misteriosos y terroríficos que se van desarrollando a su alrededor, de los cuales es incapaz de dar una explicación. La presencia de imágenes fotográficas dispuestas en collage, como la del reloj en la penúltima viñeta de la página en «El ceremonial» (Figura 1), reafirman esta idea. Una mención especial merece la segunda viñeta de la segunda secuencia, en la que aparece el rostro del anciano que el protagonista encuentra: construido con manchas al igual que el entorno en que se desarrolla la historia, señala ya que este personaje no es del todo humano y es más próximo al universo misterioso y aterrador que se oculta en la ciudad que el personaje transita. Una secuencia que pone de manifiesto esto (Figura 2), es aquella en la que el personaje principal enfrenta finalmente la terrible revelación del anciano de rostro de cera: llevaba una máscara que ocultaba un horrible rostro. Lovecraft, en la fuente, se contiene y no describe mayormente los rasgos del monstruo, justamente en una estrategia de explotar el imaginario del lector para hacer aún más horrible y aterrador la escena:

Cuando uno de aquellos animales comenzó a moverse, alejándose del lugar, el viejo se volvió rápidamente y lo detuvo, de suerte que, con la rapidez del movimiento, se le desprendió la máscara que llevaba en el lugar correspondiente a la cabeza. Y entonces, al ver que aquella pesadilla se interponía entre la escalera de piedra y yo, me arrojé al fondo oleaginoso del río pensando que sin duda desembocaría, por alguna cavidad, en el fondo del océano (Lovecraft, 2009: 348).

En la versión de Breccia, por el hecho de ser una narración gráfica, exige la presencia de una imagen que retrate al monstruo. El adaptador opta por ir diluyendo las imágenes a lo largo de la secuencia hasta convertirlas en no más que manchas de tinta negra sobre blanco que sugieren una forma monstruosa, contrastada con la expresión de terror del personaje principal que sugiere una lectura y dibuja el camino del lector implícito en el modo en que debe entender la secuencia y su contenido. De este modo, Breccia preserva el espíritu de Lovecraft pero aprovecha el espacio vacío que deja en su descripción para aportar con su propia *lectura* del horror.



Figura 2. Plancha de «El Ceremonial» (Breccia, 2011: 12)

Precisamente, esa lectura propuesta por Breccia emerge desde la desestabilización de lo figurativo, como un modo de aprovechar los *affordances* del cómic para plasmar en el receptor una noción de terror. Para Carrera, precisamente, el rasgo fundamental en la ficción de terror es la desestabilización, sea política o poética (2015: 78). En este sentido, el trabajo de transposición que lleva a cabo Breccia arrastra esa idea de desestabilización hacia lo figurativo, distorsionando las imágenes monstruosas que apenas dibuja Lovecraft en sus descripciones, de modo que conserva la naturaleza elíptica de ese horror cuya construcción queda en manos del receptor; pero, por otro lado, la distorsión de lo figurativo se exagera con la combinación de técnicas y materiales, de modo que las transposiciones llevan esa idea de horror hacia lo visual pero sin acercarse necesariamente a lo icónico, lo figurativo o lo meramente concreto.

Por otra parte, en la adaptación del cuento «La cosa en el umbral» ocurre algo similar. Hay un apego a la fuente similar al de «El ceremonial», sólo que en este caso el peso de la presencia de la poética visual del adaptador es más notorio y hay una notoria condensación de los núcleos a lo largo de la narración. En la versión, Breccia emplea nuevamente la técnica de la tinta diluida en aceite para hacer contrapuntos entre dibujos figurativos y otros más icónicos, sólo que en esta ocasión ambas técnicas acaban fusionadas en algunas viñetas como buscando distinguir la atmósfera de este relato del anteriormente revisado.

Hay otros casos en los que también se puede apreciar la compenetración de las dos técnicas mencionadas, de modo que el adaptador hace emerger su interpretación de la obra en la técnica empleada. La combinación se condice con las cosas que el amigo del narrador, Edward, le relata acerca de su misteriosa mujer Asenath y su familia, esto mezclado con las observaciones de cómo éste iba tomando progresivamente la extraña apariencia reptilésca de su esposa y su desaparecido padre. Breccia procura imitar los rasgos faciales de ambos personajes, así como también de la servidumbre, algunos cuadros más arriba. La técnica usada en los dibujos integra las dos tintas ya mencionadas, de modo que lo figurativo se fusiona con la textura del trazo diluido (Figura 3).



Figura 3. Fragmento de «La cosa en el umbral» (Breccia, 2011: 17)

Más adelante, esta progresión va a devenir abstracción total que mantendrá un remoto contraste con lo figurativo, al enfrentar sendos trazos que evocan lejanamente un bosque, paisajes imposibles e incluso figuras humanas, con imágenes más cercanas al realismo pero casi traslúcidas (Figura 4).

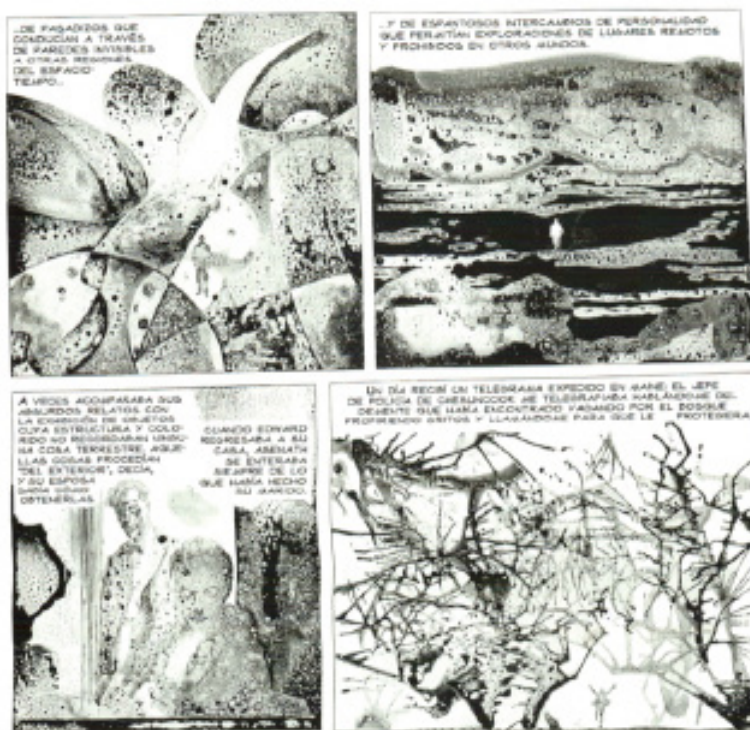


Figura 4. Fragmento de «La cosa en el umbral» (Breccia, 2011: 18)

En este punto, el dibujo del horror busca sus raíces en lo primigenio, en la misma línea que la poética lovecraftiana. La idea del bosque, del entramado vegetal que oculta pero que a la vez ofrece el sendero hacia una profundidad inexplorada apunta a los miedos a lo desconocido, a lo ambiguo. En la fuente, Lovecraft se refiere a relatos y objetos que no remiten a nada familiar, y Breccia, en la transposición, se encarga de traducir esa noción a lo visual exponiendo, pues, el tabú que propicia ese miedo: lo ambiguo, lo desconocido: «significa la mostración, más o menos explícita y sistemática, de tabúes, es decir de miedos instalados en el inconsciente individual o colectivo» (Carrera, 2015: 78). Lo interesante de este punto es que Breccia, en el proceso de adaptación

propone un horror que se cuadra con la exposición de tabúes en la misma lógica hutcheoniana de «repetición con variaciones» (2006: 9) de tabúes *adaptados* al formato y soporte de la transposición.

En este caso, pues, se ve ese cambio radical en el tono y la tensión narrativa en función del terror. Si bien la composición de la página revela una configuración estable, las ilustraciones contenidas en las viñetas desbordan su función supeditaria y accesoria del texto de las didascalias, y extrapolan la mirada del adaptador sobre los indecibles horrores que enfrenta Edward.

En la misma línea, la versión de «El horror de Dunwich» entraña también una extrapolación de Breccia a través de la técnica. En esta transposición, el uso del grafito y las extensas posibilidades de generar matices del gris llevan el contrapunto de figuración-abstracción a segundo plano, y en cambio da relieve a la generación de atmósferas de un misterio insondable a través de viñetas apaisadas que colapsan el horizonte en sutiles líneas que separan apenas cielo y suelo, estableciendo un diálogo con la pintura *Monje mirando al mar* (1809), de David Caspar Friedrich (Figura 5) y generando una similar tensión entre el sujeto y la naturaleza, reduciéndolo a un tamaño mínimo y que parece a punto de ser devorado por el vacío. Por medio de este recurso, el adaptador trabaja con proporciones exageradas para manifestar su interpretación de los monstruos presentes en este cuento.



Figura 5. *El monje mirando al mar*, de Caspar David Friedrich (óleo sobre tela, 1809)



Figura 6. Viñeta de la adaptación de «El horror de Dunwich» (Breccia, 2011: 60)

En una de las planchas de la adaptación hay un ejemplo de ello, que encuentra su duplicado en la página siguiente, en la primera viñeta: el diálogo entre ambos cuadros sirve de transición temporal y narrativa marcada por el paso de la página y por el transcurso de la noche (Figura 6). El horizonte bajo es el modo en que el adaptador interpreta el terror ominoso de la fuente, que encuentra su summum en la viñeta que ocupa prácticamente toda una plancha, la imagen del verdadero Horror de Dunwich, el monstruoso hermano de Wilbur Whateley (Figura 7):

—Es mayor que un establo... todo hecho de cuerdas retorcidas... Tiene una forma parecida a un huevo de gallina, pero enorme, con una docena de patas... como grandes toneles medio cerrados que se echaran a rodar... No se ve que tenga nada sólido... es de una sustancia gelatinosa y está hecho de cuerdas sueltas y retorcidas, como si las hubieran pegado... Tiene infinidad de enormes ojos saltones... diez o veinte bocas o trompas que le salen por todos los lados, grandes como tubos de chimenea, y no paran de moverse, abriéndose y cerrándose continuamente... todas grises, con una especie de anillos azules o violetas... ¡Dios del cielo! ¡Y ese rostro semihumano encima...! (Lovecraft, 1991: 48).

Breccia recoge la descripción de Lovecraft y la dinamiza con el grafito difuminado: la técnica le da movimiento a la figura, pero también la reviste de cierta ambigüedad al carecer de contornos, de modo que el lector final se ve en la tarea de «llenar los espacios vacíos» y completar esta reescritura del descomunal monstruo propuesta por el adaptador. La poética visual se hace presente en esos trazos que, también, dibujan difusamente los rasgos del lector

implícito, que sigue el rastro dejado por Breccia para reconstruir el monstruo. De acuerdo con Carrera, el catalizador del terror es el mal y la monstruosidad (2015: 79). En el caso de Lovecraft, la monstruosidad se materializa en lo elíptico, lo evanescente, lo indecible e inefable. Breccia sigue la misma pista y transpone esa monstruosidad a través de trazos que rozan la abstracción pero que remiten muy lejanamente a un esbozo de figuración, a la vez que distorsiona al máximo las escalas y las distinciones de tamaño, desestabilizando, así, las proporciones convencionales de la figuración gráfica.



Figura 7. Plancha de «El horror de Dunwich» (Breccia, 2011: 58)

En la plancha siguiente de la versión brecciana de «El Horror de Dunwich», el adaptador simplifica al mínimo la composición de las viñetas dando mayor predominio y espacio al vacío. La lucha contra el monstruoso titán ha concluido. En la segunda secuencia de la página, compuesta por dos viñetas, Breccia saca a la luz su visión de lo narrado por Lovecraft en la fuente:

los tres hombres han terminado sus recitaciones y la criatura, desaparecida, emite unas últimas palabras ininteligibles. Dada su naturaleza, no habla como los hombres, o al menos no del todo. Y Breccia, en una solución elegante, elige reproducir estas palabras sin usar globos de diálogo, sino que dibujándolas usando el contrapunto del vacío y el gris difuso del grafito (Figura 8).

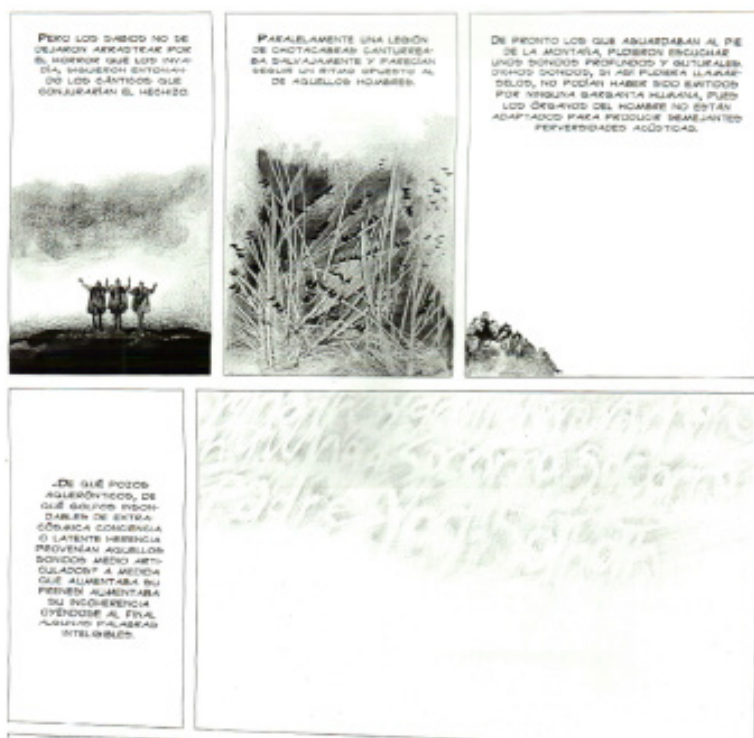


Figura 8. Secuencia de «El horror de Dunwich» (Breccia, 2011: 64)

En la fuente, la idea de una voz no-humana, comparable con fenómenos meteorológicos o ruidos totalmente ajenos a la articulación de una voz se describe por medio de una pregunta retórica que el adaptador reproduce en la primera viñeta de la secuencia, que opera más bien como didascalía:

¿De qué lóbregos avernos de terror propios del diabólico Aqueronte, de qué insondables abismos de conciencia extracósmica, de qué sombría y secularmente latente estirpe infrahumana procedían aquellos semiarticulados sonidos medio graznidos medio truenos? De repente, volvían a oírse con renovado ímpetu y coherencia al acercarse a su máximo, final y más desgarrador frenesí.

—Eh-ya-ya-ya-yahaah-e’yayayayaaaa... ngh’aaaa... ngh’aaa h’yuh...
¡SOCORRO! ¡SOCORRO!... pp-pp-pp-... ¡PADRE!¡PADRE!¡YOG-SOTHOTH!
(Lovecraft, 1991: 50).

De hecho, son esos últimos sonidos que articula la criatura los que Breccia reproduce en la viñeta, «dibujando las letras» desde el vacío que queda al borrar zonas del difuminado. Ese método inverso de dibujo, usando el vacío, representa de algún modo el modo antinatural en que la criatura articula sonidos. Llevando los *affordances* del cómic al límite, tomando en cuenta la visión del horror como una retórica basada en la elipsis, Breccia reconstruye la narrativa lovecraftiana, o más bien su esencia, desde la ausencia del trazo manifiesto en el borrado para generar la imagen. Esta materialización a través del soporte discursivo de la retórica del horror de la fuente da cuenta con toda claridad la estrategia elegida de Breccia para *adaptar* el lenguaje lovecraftiano a un nuevo medio. Así es como el adaptador lo interpreta desde su visión del medio y sus recursos retóricos.

Por último, esta visión del horror desde la ambigüedad, desde la extrañeza y la desestabilización se encuentra con los asomos de la poética visual de Breccia para revelar su mirada de la fuente, y tiene interesantes alcances en su versión del relato «El llamado de Cthulhu». Allí se concentran gran parte de los rasgos técnicos de su pluma que revelaban su interpretación de los textos de Lovecraft. Una de las muestras del uso de las *affordances* del cómic que más sutilmente representan su mirada de la fuente y su lectura del horror lovecraftiano se encuentran en las primeras páginas del cómic, donde vuelve sobre el recurso de la escala exagerada y la ambigüedad de los trazos para reconstruir el horror de la escena apenas esbozada por Lovecraft en el hipotexto:

En un claro natural del pantano había un islote cubierto de hierbas de algo menos de media hectárea, sin árboles y relativamente seco. Allí saltaba y se retorció una indescriptible horda de monstruosidad humana que nadie salvo Sime o Angarola hubiera sido capaz de retratar. (...) Era dentro de aquel círculo donde el corro de adoradores saltaba y rugía, desplazándose de forma general de izquierda a derecha en una interminable bacanal entre el círculo de cuerpos y el de llamas. Puede que fuera solamente la imaginación, o puede que fueran los ecos del lugar los que indujeron a uno de los policías, un hispano un tanto exaltado, a figurarse que había oído respuestas antifonales al ritual procedentes de algún lugar lejano y sin luz en lo más profundo de aquel bosque de ancestrales leyendas y horrores. Más tarde tuve ocasión de encontrarme de nuevo con este hombre, Joseph D. Gálvez se llamaba, que demostró ser moleestamente imaginativo. Llegó hasta el punto de insinuar la existencia de un batir de alas apenas perceptible, y de haber vislumbrado unos ojos brillantes (Lovecraft, 1975: 29-30).

Breccia sitúa esta extensa descripción en una sola gran viñeta, resaltando desde el punto de vista de la composición de la plancha la relevancia de dicho acontecimiento en el resto de la historia, pero también aprovechando ese espacio de la página para expandir el discurso hacia las orillas de su propia lectura del hipotexto: la plancha reproduce lo relatado por el narrador en la fuente y, además, hace una adición apenas discernible precisamente por los rasgos de la poética visual del adaptador: en la esquina superior derecha del cuadro, semioculta entre pinceladas negras que rodean el claro y las diminutas figuras que bailan en torno al ídolo, aparece la interpretación de Breccia de lo que Gálvez describe en su testimonio, sin renunciar a la sutileza con que Lovecraft plasma las enormes y aterradoras formas de Cthulhu, acechando tanto a los personajes como al lector (Figura 9).



Figura 9. Viñeta de «El llamado de Cthulhu» (Breccia, 2011: 70)

La descripción de Lovecraft de la escena es elíptica: habla de «Aquello» y aporta al lector solamente algunos detalles sensoriales de su presencia, dejando a su imaginación su desproporcionado tamaño y los aspectos más específicos de su aspecto. Nuevamente, el adaptador toma provecho de esa laguna y por medio de la ya vista técnica de pinceladas gruesas, la alternancia de distintos tipos de trazo y tonos de gris, la exageración de las escalas (en la esquina inferior derecha se ven las diminutas siluetas de los personajes) y sobre todo una figuración que media entre lo expresionista y lo abstracto, retrata a la deidad que es el centro del imaginario lovecraftiano (Figura 10). Nuevamente domina la ambigüedad en la imagen, como pudo verse en los ejemplos anteriores. En definitiva, es lo indeterminado en las imágenes lo que abre la puerta al lector final para construir su propia visión del horror, pero en el marco de la mirada brecciana, *adaptada*, de la perspectiva del horror del hipotexto. Es una lectura mediada, un sendero hacia la lectura particular de Breccia, pero sin dudas también es un sendero con una huella difusa que permite, en cierta medida, que el lector transite el camino con cierta holgura.

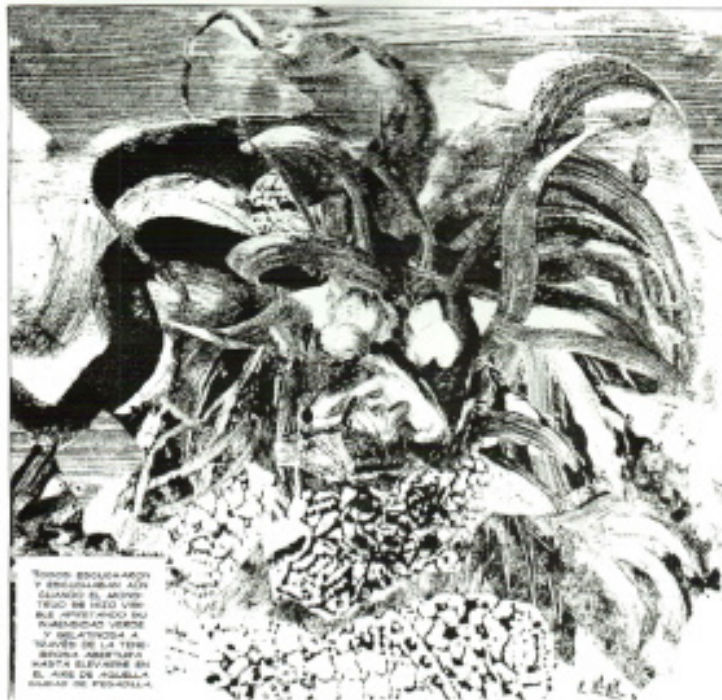


Figura 10. Plancha de la adaptación de «El llamado de Cthulhu» (Breccia, 2011: 74)

REFLEXIONES FINALES

Como se ha podido ver a lo largo de estas reflexiones, Breccia reescribe el horror lovecraftiano atendiendo a sus puntos de tensión tanto con el soporte como el receptor. Se sirve de las cualidades mediales —*media affordances*— que ofrece el cómic desplegando una variada técnica y uso de materiales y recursos que logran ser fieles no con la fuente misma, sino que con su efecto en Breccia como lector.

A este respecto, la mirada brecciana destilada a través de su pluma y sus decisiones estéticas implica sin duda un cierto grado de apropiación de la fuente, pero una apropiación respetuosa de su naturaleza y rasgos particulares, que se convierte, así en una extensión discursiva de la misma que deja entrever las inquietudes del propio adaptador:

Breccia carga las tintas de un dibujo que se quiere dramático, expresionista; pero sólo a condición de postular o exigir una doble lectura de su grafismo. El dibujo parece competir con el verismo fotográfico, pero sólo lo hace a condición de revelarse a sí mismo como dibujo: el realismo del terror y de la sangre parece entonces retroceder, retirarse, colocarse como por detrás del dibujo, y es el dibujo lo que se ve primero. Sólo inmediatamente, pero después, se descubre el horror de un hacha golpeando una nuca o una cabeza decapitada. Dicho de otra manera: el horror no está aquí representado directamente, sino que se representa el modo de representarlo (Massotta, 1982: 158).

Tal como expresa Massotta, la técnica del adaptador revelan los modos en que modula los *media affordances* en función de la reescritura de su propia lectura del horror lovecraftiano. El horror manifestado en la narrativa secuencial se alimenta de las mismas fuentes que de su referente: lo indecible, lo elíptico y reconfigura los usos de lo figurativo propios de la adaptación gráfica: más que estrechar el marco semiótico en que el lector final interpretará el texto lo difumina haciendo eco de esa ambigüedad que propicia el miedo a lo desconocido, que el propio Lovecraft reconoce como la más antigua matriz de todos los miedos.

Esta visión personal de Breccia es, pues, su lectura del texto fuente que, como ya se comentó, se encuentra en íntima relación con la poética visual del adaptador por un lado, y con la productivización de los rasgos retóricos particulares del cómic, por el otro. Para Juan Sasturain, la adaptación en sí pasa a segundo plano para dar relieve a la recreación de un clima alejándose de la literalidad del texto. El escritor argentino, que guionizó varias de las

adaptaciones que hizo Breccia, señala que sus versiones no son de fantasmas ajenos, sino propios (ver Fellingner, 2012: 321). Imparato sugiere algo más a este respecto:

[En las adaptaciones, Breccia] se preocupa de fijar a través de las imágenes y el ritmo narrativo el conjunto de las sensaciones (o mejor aún: el núcleo complejo de las emociones) que le provoca la lectura, para transmitirla directamente al lector. Sabe que sólo una fuerte sinceridad de los elementos contenidos en las imágenes, desde el diseño al color, desde el montaje al enfoque, podrá devolver enteramente la fuerza de los sentimientos que crecen en él durante la lectura (Imparato, 2003: 57).

Imparato entiende la adaptación, en el caso de Breccia, como una reacción crítica frente a un texto, una lectura más activa y reactiva que recreativa, que propone una variación de la fuente fundada en la experiencia lectora del adaptador, como señala Massota. Más importante aún, en las palabras citadas se da relieve a la función que cumple el medio y sus recursos en darle a la adaptación como producto su autonomía de la fuente que, no obstante, la tributa y cita. Lograr esto implica un dominio de las técnicas que rigen la retórica del cómic, sus *media affordances*, pero también un profundo conocimiento de la fuente y, por ello mismo, una lectura íntima de la misma. A este respecto, Imparato agrega que Breccia era un lector omnívoro e infatigable, pero que centraba sus gustos en la literatura policíaca, la fantástica y de aventuras y la gótica (2003: 57). Este dato es fundamental para entender de qué modo se articulan las adaptaciones que hizo desde los años setenta hasta su muerte, en los noventa.

En el caso de Lovecraft, el despliegue de la experimentación formal en íntima comunión con las reglas del medio y los lineamientos estéticos de la fuente, permiten afirmar que, como adaptador, Breccia pudo comprender que, tal como afirma Ligotti, es desde el misterio que se construye lo extraño, y que a juicio de este autor se gesta a partir de la elipsis, desde la huella que el autor traza en el lector para generar una tenue familiaridad que éste debe completar desde lo extraño. Esa «distancia indirecta» es lo que propicia el horror: la identificación de algo fuera de lugar, pero que debe estar ahí, inevitablemente, inexplicablemente: «lo verdaderamente extraño tanto en literatura como en la vida es tan sólo un esqueleto con la mínima cantidad de carne en sus huesos... la suficiente para introducir ciertos temas y evocar la apropiada reacción morbosa, pero nunca tanta como para que los dedos despellejados y extendidos se conviertan en un cordial estrechamiento de manos cotidiano» (Ligotti, 2016: 27). En el caso de la adaptación, Breccia es igualmente cuidado-

so en conservar la huella fresca, aunque la marca sea distinta: la de su propia lectura. El horror se construye desde el misterio, de lo extraño, del espacio vacío del que el lector es cómplice. En la adaptación, el adaptador contribuye a llenar ese espacio, pero el buen adaptador deja aún algo de vacío para que el lector final lo llene. Como ya se dijo previamente, la reproducción del terror lovecraftiano, pues, poco tiene que ver con el contenido mismo del relato (el enunciado, en palabras de Barthes), sino que más bien con el modo en que se expone dicho contenido (la enunciación).

BIBLIOGRAFÍA

- ARIEL GARCÍA, Fernando (2005): «De la lectura a la intervención», en Alberto Breccia, *Breccia Sketchbook, Vol.2.*, Ancara, Buenos Aires.
- BARTHES, Roland (1977): «Introducción al análisis estructural de los relatos», en *El análisis estructural*, ed. Silvia Niccolini, Centro Editor de América Latina, Buenos Aires.
- BAUMAN, Zygmunt (2015): *Miedo líquido*, Paidós, Barcelona.
- BRECCIA, Alberto (2003): *Breccia Sketchbook, Vol.1.*, Ancara, Buenos Aires.
- (2011): *Los mitos de Cthulhu*, Sinsentido, Madrid.
- CARRERA GARRIDO, Miguel (2015): «El terror sí tiene forma: delimitación teórica de una categoría estética», en Natalia Álvarez y Ana Abello (coords.), *Espejismos de la realidad: percepciones de lo insólito en la literatura española (siglos XIX-XXI)*, Área de publicaciones de la Universidad de León, León, pp. 75-84.
- CHATMAN, Seymour (1978): *Story and Discourse: Narrative structure in fiction and film*, Cornell University Press, Ithaca.
- FELLINGER, Christian (2012): *Alberto Breccia: la pulsión de un ideario*, Valencia: Universidad Politécnica de Valencia (tesis doctoral no publicada). En <http://hdl.handle.net/10251/15177>.
- GASCA, Luis, y Román GUBERN (2011): *El discurso del cómic*, Cátedra, Madrid.
- GAUDREULT, André, y Thierry GROENSTEEN (eds.) (1998): *La transécriture: pour une théorie de l'adaptation*, Editions Nota Bene, Québec.
- GIBSON, James J. (1986): *The ecological approach to visual perception*, Laurence Erlbaum, Hillsdale.
- (1971): «The information available in pictures», *Leonardo*, 4.1, pp. 27-35. <<https://doi.org/10.2307/1572228>>
- HUTCHEON, Linda (2006): *A theory of adaptation*, Routledge, Nueva York.
- IMPARATO, Latino (2011): «Diseñando lo invisible», en Alberto Breccia, *Los mitos de Cthulu*, Sinsentido, Madrid, pp. 115-116.
- (2003): «El Narrador», en Alberto Breccia, *Sueños pesados*, Sinsentido, Madrid, pp. 57-59.
- KRESS, Gunther (2003): *Literacy in the New Media Age*, Routledge, Londres.
- KUKKONEN, Karin (2013): *Studying Comics and Graphic Novels*, Wiley-Blackwell, Oxford.

- LEITCH, Thomas (2003): «Twelve fallacies in Contemporary Adaptation Theory», *Criticism*, 45.2, pp. 149-171. <<https://doi.org/10.1353/crt.2004.0001>>
- LEFEVRE, Pascal (2007): «Incompatible visual ontologies? The problematic adaptation of visual images», Ian Gordon, Mark Jancovich y Matthew McAllister (eds.), *Film and Comic Books*, University Press of Mississippi, Jackson, pp. 1-12.
- LIGOTTI, Thomas (2016): «En la noche, en la oscuridad», en *Noctuario*, Valdemar, Madrid, pp. 21-28.
- LOVECRAFT, H. P. (1964): «La cosa en el umbral», en *Narraciones terroríficas*, Acervo, Madrid, pp. 67- 98.
- (1975): «El llamado de Cthulhu», en *El color que cayó del cielo*, Minotauro, Buenos Aires, pp. 15-48
- (1991): «El horror de Dunwich», en *El horror de Dunwich*, El Observador, Barcelona, pp. 5-52.
- (2002): «El horror sobrenatural en la literatura», en *El Horror sobrenatural en la literatura y otros ensayos*, Edaf, Madrid, pp. 125-234.
- (2009): «El Ceremonial», en *Obras Completas (tomo 1)*, Dída, Buenos Aires, pp. 339-350.
- MASSOTA, Oscar (1982): *La historieta en el mundo moderno*, Paidós, Barcelona.
- McFARLANE, Brian (1996): *Novel to film: an introduction to the Theory of Adaptation*, Oxford University Press, Nueva York.
- MITAINE, Benoît, David ROCHE e Isabelle SCHMITT-PITOT (eds.) (2015): *Bande dessinée et adaptation (littérature, cinéma, tv)*, Presses Universitaires Blaise Pascal, Clermont-Ferrand.
- PALACIOS, Jesús (2016): «Pasos en la oscuridad: un atisbo al horror según Thomas Ligotti», en Thomas Ligotti, *Noctuario*, Valdemar, Madrid, pp. 9-18.
- PEETERS, Benoît (2003): *Lire la bande dessinée*, Flammarion, París.
- PÉREZ BOWIE, José Antonio (2010): «Sobre reescritura y nociones conexas. Un estado de la cuestión», en J.A. Pérez Bowie (ed.), *Reescrituras fílmicas: nuevos territorios de la adaptación*, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca, pp. 21-44.
- SAMPAYO, Carlos (2011): «Alberto Breccia en las tinieblas», en Alberto Breccia, *Informe sobre ciegos*, Astiberri, Bilbao, pp. 5-8.
- SASTURAIN, Juan (1985): *El domicilio de la aventura*, Colihue, Buenos Aires.
- SCOLARI, Carlos (1999). *Historietas para sobrevivientes: cómic y cultura de masas en los años 80*, Colihue, Buenos Aires.