

Da narración literaria ao cómic: *O Diario de Anne Frank*

Kenya Pineda

[Recibido, 22 marzo 2018; aceptado, 15 maio 2018]

<http://dx.doi.org/10.15304/bgl.52.5020>

RESUMO *O Diario de Anne Frank* é un dos libros máis coñecidos sobre o Holocausto. Foi traducido a máis de 70 idiomas nas últimas décadas, ademais de inspirar outras manifestacións artísticas como obras de teatro, películas, musicais e cómics. Neste traballo farase unha revisión da súa recente adaptación ao cómic desde a súa condición de hipertexto, feita por Ari Folman e David Polonsky. Resaltarase a súa calidade discursiva para evidenciar as conexións que o cómic pode establecer entre o lector e o texto artístico literario pois, como noutras lecturas, esixen do lector actitude crítica, unha determinada agudeza visual para o escrutinio da páxina, coñecemento, bagaxe cultural para identificar o hipotexto e interese polas novas reescrituras creativas que transforman o acto de ler/ver.

PALABRAS CHAVE: Literatura infantil e xuvenil; Anne Frank; cómic adaptado; intermedialidade.

ABSTRACT *The Dairy of Anne Frank* is one of the most well-known books about the holocaust. It has been translated to 70 languages in the last decade and inspired many artistic expressions: stage play, movies, musicals and comics. This work aims to review, from his hypertext condition, of one of his latest comic adaptation by Ari Folma and David Polonsky. We'll point out its discursive qualities aiming to highlight the connections that comic books can establish between the reader and the literary artistic text, cause as well as in other ways, demands from the reader: critical attitude, certain visual acuity for the scrutiny of the page, knowledge, cultural baggage to identify hipotext and curiosity about new creative rewriting that transforms ours ways to read/see.

KEYWORDS: Children and Young Adults Literature; Anne Frank; comic adaptation; intermediality.

Este “yo” que se aproxima al texto es ya una pluralidad de otros textos,
de códigos infinitos.
(Roland Barthes, 1980)

Introdución

A figura de Anne Frank traspasou o seu tempo e a súa propia historia. A súa obra ademais de tratar un conflito bélico, é un relato humano que toca a sensibilidade do lector sen importar a súa idade. No texto, a protagonista relata a súa vida desde a nenez, e ao mesmo tempo permite ao lector ser testemuña da concepción do mundo interior e exterior dunha persoa. Por todo iso, o diario de Anne, ademais de ser un testemuño dos horrores da guerra, é un texto crítico e reflexivo, enxeñoso, sensible e de calidade literaria.

A tarefa de adaptar este texto a un medio como o cómic encerra certo grao de complexidade para os autores, guionista e ilustrador, pois a adaptación é o resultado dun proceso de lectura e de reescritura, que reflicte a visión do creador (subxectividade, concepción do mundo, bagaxe cultural..).

38 Nesta adaptación, a intención manifesta dos autores é ser fieis ao texto, á memoria e ao legado de Anne Frank. Con todo, reproducir un texto descriptivo por completo pode resultar redundante e afectar ao ritmo da narración. Non se debe perder de vista que o cómic é un medio narrativo no que a imaxe pode complementar, expandir ou subliñar información, ademais de marcar o ritmo narrativo.

Sobre a adaptación

Adaptar un texto a outro medio non é unha práctica nova. Autores clásicos como Shakespeare transferiron as súas novelas do papel á obra teatral alcanzando así unha maior audiencia. A pesar de ser unha práctica antiga e recorrente pois reporta grandes beneficios económicos (véxase a factoría Disney), aínda existe a tendencia de ver a adaptación como un proceso vago e carente de orixinalidade que perverte as obras mestras.

Por outra banda, están os creadores e os lectores que gustan dunha historia pero que están abertos ao *what if...* (e se...), os que gustan da re-lectura,

percibir ou revivir a experiencia de ler/ver a ‘mesma’ historia unha e outra vez desde/en diferentes superficies de contacto (*interface*). “We seem to desire the repetition as much as the change”, é dicir, parece que desexemos tanto a repetición como o cambio (L. Hutcheon, 2012: 9).

Na nenez non importa cantas veces leas unha historia, queres oíla unha vez máis. Ese mesmo desexo faise fidedigno no fenómeno *fan culture* e o *fandom*¹, que nos obriga a querer máis e máis, nunha especie de vórtice insaciable de pracer por ver ou recoñecer unha historia nun contexto diferente. Experimentar o hipertexto na busca continua do hipotexto.

O termo adaptación resulta confuso pois refírese a un produto final, a un suxeito/obxecto e ao proceso de construción. De maneira xeral, enténdese como: modificar unha obra científica, literaria, musical etc., para que poida difundirse entre públicos distintos daquel ao cal ía destinada, para darlle outro formato, para actualizala e/ou para facer algo diferente do relato de orixe. Actualmente, existen traballos de investigación nos que se analizan e definen cada unha destas operacións de transvase. O presente traballo alíñase coa terminoloxía proposta por J. A. Pérez Bowie (2010) e A. J. Gil (2012) para identificar e definir os tipos de adaptación, que a entenden como o transvase entre dúas obras, é dicir, unha obra B (posterior), con respecto á obra A, da que toma a súa inspiración (trama, personaxe, universo). Así mesmo, dentro do repertorio de adaptacións atopamos diferentes formas de levar a cabo unha adaptación, polo que se estableceron tres categorías para identificar as formas de abordar o texto: imitación, reescritura e transfición/expansión (J. A. Pérez Bowie, 2010; Gil, A., 2012). Tendo en conta isto, é importante sinalar que estas categorías poden combinarse, pois no proceso de adaptación existe, intrinsecamente, un exercicio de apropiación, subordinado á linguaxe propia do medio ao que se fai o transvase.

A obra que nos ocupa está situada na categoría de imitación; non obstante, tamén tende á expansión, posto que os autores introducen información nova á obra, como se verá máis adiante nos exemplos.

¹ Fan culture, todo o que xestionan os afeccionados como colectivo, desde crear versións propias, actividades e festas temáticas, foros etc. Fandom vén da contracción de fan (seguidor ou afeccionado) e kingdom (reino) que literalmente quere dicir “reino dos fans”, referíndose a todas as actividades que realizan en grupo os seguidores de algo ou alguén: película, historia, libro, personaxe etc.

Nunha entrevista para o diario *El País*, o guionista Ari Folman (Israel, 1962) e o ilustrador David Polonsky (Israel, 1973) subliñaron as súas intencións de render homenaxe á memoria da familia Frank e á súa historia, ademais de reivindicar o cómic como un medio de comunicación capaz de transmitir información seria e relevante (cultura e historia). Por último, tamén se fala de aproximar o público xuvenil ás literaturas de guerra a través dunha linguaxe narrativa-gráfica máis próxima á cultura actual. Trataríase de “desmitificar el icono, acercarlo a lectores jóvenes que pueden sentirse intimidados por una obra que es canónica y de lectura obligatoria en muchas escuelas, o a lectores que desconocen la historia de Frank y la Historia del Holocausto” (Bassets, 14 setembro 2017).

O cómic: Diario de Anne Frank

É posible que, na actualidade, o cómic logre unha maior identificación do lector actual cos feitos históricos debido á súa condición de hipertexto. Esta representación gráfica do mundo achégao a unha realidade histórica que doutra forma semella afastada e allea a súa vida.

40

Neste traballo partimos de que o cómic é un medio de comunicación de grandes alcances. A súa linguaxe textual e de representación gráfica (imaxe pictórica, gráfica, estética e secuencial, elementos plásticos, icónicos e verbais), convérteno nun medio capaz de crear varios niveis narrativos servíndose doutras modalidades literarias sen alterar a diéxese. Supón unha maneira diferente de interactuar co lector: primeiro, é sorprendido polo hipotexto. O lector/espectador descobre a relación implícita cun texto non sempre coñecido a través da información verbal (cando se reescribe o guión alterando a trama) e da imaxe (que introduce novos referentes). Por tanto, un texto “se concibe como una red de alusión semántica o como un palimpsesto cuyo entramando se forma con la presencia e interconexión de textos inscritos en la cultura” (de Amo Sánchez-Fortún, 2012: 100; Barthes, 1973: 1015). Doutra banda atópase a interacción factual entre o lector e o cómic. Os autores dispuxeron unha estrutura narrativa construída en viñetas pero é o receptor quen completa as accións, quen debe ordenar o discurso saltando dunha viñeta a outra. Do mesmo xeito, cada viñeta é unha unidade discursiva onde se condensa a información en elementos gráficos (icónicos) que o lector deberá descifrar durante a súa lectura. O lúdico da adaptación ao cómic é que a

construción de armazóns hipertextuais é ilimitada, podendo establecerse relacións hipotextuais con calquera aspecto que se poida emular graficamente. Isto evidencia a habilidade do cómic para incorporar información e establecer relacións novas. É unha especie de xogo semellante ao *Onde está Wally?*, pero sen saber quen ou que é Wally² ata descubri-lo.

Na liña doutros estudosos, entendemos que este tipo de produtos culturais poden ser considerados como propostas discursivas nas que subxace unha teoría da propia ficción, unha reflexión sobre a poética do que se chamou *afterpop* ou narrativa transpoética, un movemento que reivindica unha escritura fronteiriza creada a partir da fusión entre literatura e textos científicos, artísticos e sociais –as artes plásticas, as ciencias, a linguaxe publicitaria etc.– (Fernández Mallo, 2009: 97 e Barker, 2011: 51, citado por De Amo, 2012: 106). Este tipo de cómics adaptados, situados entre o lúdico e o informativo, poden lograr unha comunicación eficiente, sen mencionar as súas múltiples posibilidades didácticas.

Como xa foi indicado, esta obra sitúase na categoría de imitación. As obras deste tipo caracterízanse por evidenciar a súa condición de adaptación. Nos cómics é común que aparezan referencias na cuberta ou na contracuberta e adoitan incluír gran cantidade de información paratextual como prólogos, epílogos, biografías do autor da obra da que toman inspiración etc. Ademais, tenden a manter a estrutura narrativa da obra literaria.

No caso do cómic do diario de Anne Frank, a cuberta (Figura 1) mostra a protagonista no centro da imaxe fitando ao lector. Desde aquí, o ilustrador comeza a achegar pistas importantes sobre Anne, como a súa afección por escribir e coleccionar estampas de estrelas do cinema. Así mesmo podemos inferir que é ela quen nos guiará nesta historia pois o resto dos personaxes están colocados arredor dela mirándoa con expectación.

En canto á presentación dos personaxes, na obra orixinal atopamos unha nota ao final da introdución onde se especifican os nomes reais e o seu equivalente no escrito, mentres no cómic non hai introdución e preséntanse os personaxes nunha páxina previa ao relato (Figura 2).

² Personaxe da literatura infantil e xuvenil anglosaxoa.



[De esquerda a dereita] FIGURA 1: cuberta do cómic.
FIGURA 2: páxina de presentación dos personaxes do cómic.

42

Os autores decidiron colocar a personaxe de Anne no relato obviando a súa condición de narradora. Desta maneira, o cómic xoga coa realidade e o seu transvase á ficción. Anne, a súa familia ou Hitler son persoas reais que pertencen ao pasado histórico, afastado do lector actual. Non obstante, a representación gráfica de Anne e as súas vivencias entran no imaxinario do lector actual como unha personaxe real-personaxe da ficción, achegándolle a súa historia.

Unha adaptación é un hipertexto explícito ou implícito doutro texto (hipotexto), pero esta relación non exclúe as posibles conexións que a adaptación pode establecer con outras obras literarias e/ou outros textos e obxectos estéticos provenientes de distintas disciplinas. Con todo, calquera lector/espectador non é capaz de decodificar os hipertextos, pois está supeditado á súa historia persoal, ao seu nivel de coñecemento, á súa bagaxe cultural, á súa capacidade crítica, ás súas competencias lingüísticas e ao seu intertexto lector. Por exemplo, é moi probable que o lectorado medio non holandés sexa incapaz de saber que a amiga imaxinaria de Anne, Kitty, á que dirixe as cartas do seu diario, está inspirada en Kitty Francken, un personaxe das novelas para adolescentes *Joop ter Heul*, a quen Joop, a protagonista, tamén lle escribía cartas (Figura 3). Anne era unha gran admiradora de Cissy van Marxveldt, pseudónimo da escritora holandesa Setske de Haan, autora da serie.



FIGURA 3: páxina interior do cómic.

O lector/espectador/receptor deberá ter curiosidade e vontade para cuestionar o texto e, a través del, chegar aos recunchos da intertextualidade cun texto literario ou de calquera outra índole, entendendo texto como “un artificio sintáctico-semántico-pragmático cuxa interpretación está prevista no seu proxecto formativo” (Muro Munilla, 2004: 29; Eco, 1987: 96).

43

Na páxina 19 atopamos outro exemplo de como se establecen relacións con outros medios mentres se introduce información nova sobre o contexto histórico. A folla completa funciona como unha viñeta. No cartucho³, o texto reproduce literalmente a entrada do diario onde a autora fala sobre as penurias de camiñar a todos lados, pois os xudeus non teñen dereito a usar tranvías nin bicicletas. Anne e Margot son axudadas por un barqueiro mentres nun primeiro plano aparece a cara dunha muller que di: “¡Yo no actúo para puercos judíos!”. Observando con atención pódese dilucidar que se trata dun póster publicitario, probablemente dun espectáculo. A imaxe representa a Marika Rökk, estrela de cinema do réxime nazi, protagonista da primeira película en cor alemá: *Frauen sind doch bessere Diplomaten* (As mulleres son mellores Diplomáticos). Dise que Rökk era unha Mata Hari ao servizo da Unión Soviética, aínda que isto nunca se probou (Figura 4). Desta forma os autores introdúcenos ao contexto social da época, con imaxes críticas (Figura 5) e, en contraposición, outras que reflicten os sonhos e as ilusións do

³ Cartucho é o nome que se lle dá á caixa de texto dentro da viñeta.

Ademais, na esquina inferior dereita da figura 5 obsérvase a bandeira de Suíza. Esta referencia atópase en varias viñetas nun ton paródico e crítico sobre a postura política e económica deste país durante a guerra.

Tanto na obra como no cómic mantéñense as datas das entradas do diario, pero este último alterna as referencias a datas específicas con períodos que duran varios días, durante os cales se condensa a narración de varias entradas. Por exemplo, as primeiras catro entradas do diario convértense en dez páxinas na adaptación gráfica. A intención disto é achegar a maior cantidade de información no menor número de páxinas. Este proceso de síntese adoita utilizarse con textos moi extensos ou moi descriptivos para modificar o ritmo narrativo, pois no cómic o paso do tempo está dado pola cantidade de viñetas e a disposición das mesmas na páxina.

O diario de Anne está cheo de reflexións profundas sobre a vida, a identidade e as accións, escritas cunha claridade e delicadeza que asombra á maioría dos adultos. Trasladar estes pensamentos e emocións á linguaxe do cómic implica un gran nivel de abstracción. Co fin de manter na obra o espírito de Anne, o ilustrador integra o texto na imaxe, creando unha viñeta a dobre páxina. Este é un recurso máis propio do álbum ilustrado que funciona moi ben neste cómic co obxectivo de destacar o valor literario do discurso de Anne, a pesar da gran cantidade de texto (Figura 8).



FIGURA 8: dobre páxina interior do cómic.

Na entrada do 9 de outubro de 1942, o diario fala dos campos de concentración. As imaxes que nos veñen á mente poden ser desoladoras. Emporiso, Polonsky propón unha escena con árbores frondosas sobre un campo verde. É unha imaxe de liña definida, sutil, incluso *naïve*, unha imaxe inocua que contrasta co horror expresado por Anne no texto. É un exemplo de contrapunto da imaxe con respecto ao texto (Figura 9).

O soño de Anne é converterse en xornalista ou escritora e ao longo do seu diario escribe varios relatos. Para diferenciar este nivel narrativo, o debuxante utiliza un estilo distinto de liña, en branco e negro e cun matiz caricaturesco (Figura 10). É un recurso estilístico para tratar a narración dentro da narración (sub-tramas).

46

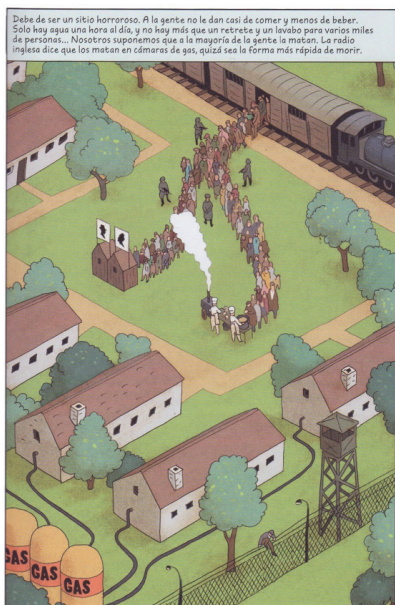


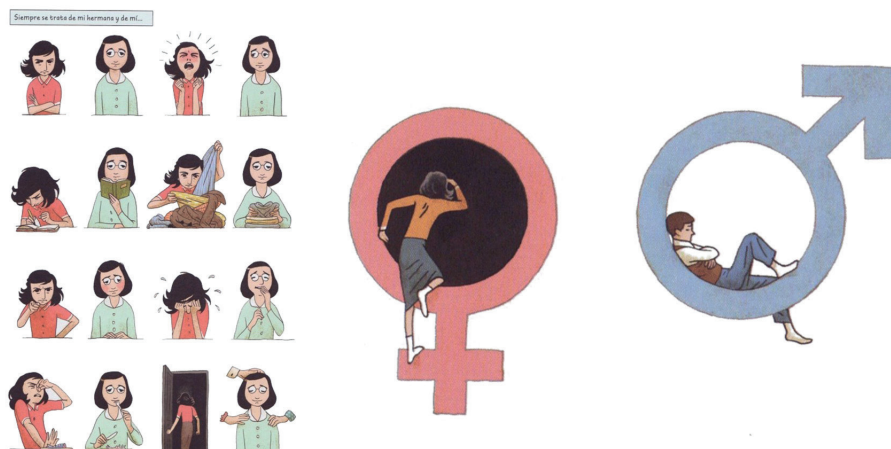
FIGURA 9: páxina interior do cómic.



FIGURA 10: páxina interior do cómic.

No cómic, as metáforas visuais adoitan representar conceptos abstractos, sentimentos, emocións e situacións inverosímiles ou vergoñosas para suxerir ao lector as sensacións dos personaxes en determinados momentos. Ademais, son unha ferramenta moi útil para crear relacións hipertextuais e achegar información nova. Esta adaptación está chea de metáforas visuais que se utilizan para ilustrar algúns momentos sensibles ou catárticos do relato de Anne.

Por exemplo, o autor debuxa unha secuencia onde queda de manifesto o carácter de Anne e a súa irmá para mostrar a relación de ambas desde a perspectiva da protagonista (Figura 11), e tamén se utilizan para mostrar as inquietudes da protagonista sobre a sexualidade de maneira sutil e iconográfica (Figura 12).



FIGURAS 11 e 12: páxinas interiores do cómic.

Outras dúas relevantes metáforas visuais do cómic son as que acenan ás obras artísticas *O berro* de Munch e *O Retrato de Adele Bloch- Bauer I* de Klimt. Polonsky utiliza a primeira delas para reflectir os horrores da depresión e fai unha representación do cadro utilizando a Anne como personaxe central, coa intención de transmitir a desesperación que sente a moza ante a gran esixencia da súa nai (Figura 13). Por outra banda, *O retrato da Dama Adele Bloch- Bauer I* de Gustav Klimt mostra con humor as expectativas que Anne debía satisfacer. Tamen encerra unha crítica ao pobo austríaco, posto que este cadro protagonizou un dos maiores escándalos arredor da restitución da arte roubada polos nazis (Figura 14).

A metáfora e a ironía nas imaxes tamén actúan como unha potente ferramenta para salientar as críticas de Anne sobre as condicións das mulleres na sociedade e o seu desacordo coa conceptualización do feminino, que malia a súa xuventude eran moi acertadas e reflectían perfectamente a crueza da situación (Figura 15).



FIGURAS 13 e 14: páxinas interiores do cómic.

Más de una vez, una de las preguntas que no me deja en paz por dentro es por qué en el pasado, y a menudo aún ahora, los pueblos conceden a la mujer un lugar tan inferior al que ocupa el hombre. Todos dicen que es injusto, pero con eso no me doy por contenta: lo que quisiera conocer es la causa de semejante injusticia.



FIGURA 15: páxina interior do cómic.

Finalmente, na representación dos inquilinos da casa de atrás durante a celebración dunha cea pódense atopar claras referencias a *A revolta dos animais* de George Orwell ou ao *Maus* de Art Spiegelman, onde os personaxes antropomórficos son definidos polas súas accións e formas de pensar (Figura 16).



FIGURA 16: doble páxina interior do cómic.

Conclusión

O Diario de Anne Frank está incluído no catálogo de lecturas suxeridas nos programas académicos en diversos países desde hai moitos anos. Quizais esta é a razón pola que se estigmatiza como lectura obrigada, afastándoa do eido das lecturas lúdicas ou por lecer. No obstante, estase ante un texto conmovedor que aborda temas íntimos como a familia, as relacións interpersoais, a visión dos adultos sobre os mozos, o amor e a sexualidade. Por outra banda, é un documento con amplo valor histórico pola súa condición de testemuño, achegando información sobre o contexto histórico e social de Holanda durante a ocupación alemá, a situación da muller na época, sobre cuestións políticas e os seus efectos na poboación, entre outros. Todo isto cunha riqueza textual que non deixa de sorprender tendo en conta que a súa autora tiña apenas 13 anos.

Pensando na propia experiencia persoal, chama a atención a dificultade que teñen os mozos para simpatizar e/ou comprender esta lectura. Unha posible razón podería ser a diferenza temporal que afasta esta historia do momento actual, a cal impón unha distancia imposible de salvar entre as formas de entender a vida en cada contexto.

Esta obra da Literatura Infantil e Xuvenil ten, ademais, a particularidade de ser escrita por unha moza, pero, como pode a xuventude de hoxe en día identificarse coa protagonista se as súas afeccións son tan distintas? A resposta pode estar no aspecto visual, utilizando o cómic como ferramenta de aproximación. A percepción da historia cambia ao establecer a proximidade da ficción coa realidade partindo da súa representación. O cómic é capaz de establecer esa relación grazas a utilización da linguaxe híbrida.

Os autores desta adaptación tamén afirman ter lido *O Diario de Anne Frank* con catorce anos, pero recoñecen que nese momento non entenderon o transcendental da súa historia e moito menos o valor artístico do texto literario. Posteriormente, coa relectura previa ao proxecto e lendo a obra desde unha perspectiva adulta, foron capaces de comprender que se trata dunha obra mestra de gran calidade. Parecíalles inconcibible e asombroso que unha nena de trece anos tivese unha mirada tan profunda do mundo e a capacidade de plasmalo en frases tan honestas e poéticas.

50 Como se foi vendo ao longo do estudo, o resultado da proposta de proxecto foi un cómic de debuxo sinxelo, directo, que bebe da realidade creando unha metaficción que nos achega a un personaxe real, á súa historia e ao seu tempo, a través da iconografía e as metáforas visuais, da parodia, do contrapunto, da gráfica, do propio texto como recurso gráfico e doutros recursos narrativos que emiten unha mensaxe clara e directa. Proponse que os exemplos explicados se utilicen como unha ferramenta de aproximación á lectura dos textos que inspiran estas adaptacións e cuxo mensaxe é importante transmitir e manter vivente.

A lectura concíbese como algo positivo e necesario para a sociedade en xeral. A experiencia e a lectura son importantes na formación de cada individuo, pero tamén é necesario (re)coñecer que hoxe en día existen outras formas de ler alén da tradicional. Ler/ver un cómic, do mesmo xeito que a lectura convencional, implica uns procesos mentais que requiren das habilidades do lector para entender o transfondo literario narrado e a información textual-visual da historia. Por iso é preciso entender o cómic como un medio que pode satisfacer as necesidades do lector actual e achegalo ao texto artístico literario de orixe. Se se trazan itinerarios de lectura que partan da adaptación, quizais se podería captar a atención e favorecer a comprensión de novos lectores.

Entender a linguaxe do cómic dá a oportunidade de recoñecer a calidade destes produtos culturais en canto ao seu contido literario, informativo e estético. Existe unha crecente produción deste tipo de produtos culturais e non todos corresponden a este tipo de adaptación (imitación). Moitas das adaptacións ao cómic actuais serven a outros propósitos de desenvolvemento ou exploración creativa. Por iso é importante coñecer e analizar o cómic e os seus repertorios, que van máis alá da ciencia ficción ou a adaptación.

Doutra banda, consideramos que o cómic pode funcionar como unha ferramenta atractiva na formación lectora e na educación visual, utilizándoo como unha especie de hipervínculo (tanxible) entre o texto literario/artístico/científico, a cultura visual postmoderna e o lector.

Kenya Pineda

Universidade de Santiago de Compostela

Referencias bibliográficas

Barthes, Roland. 1973. “Texte (théorie du)”. En *Encyclopaedia Universalis*, tomo XV, Paris: Encyclopaedia Universalis, pp. 1013-1017.

Barthes, Roland. 1980. *S/Z*. Madrid: Siglo XXI.

Bassets, Marc. 14 setembro 2017. “El diario dibujado de Anne Frank”, en *El País*, https://elpais.com/cultura/2017/09/14/actualidad/1505398331_574560.html [Consulta 15/01/2018].

De Amo Sánchez-Fortún, José Manuel. 2012. “La novela gráfica como hipertexto: facetas formativas de textos multimodales”. En *Leer hipertextos. Del marco hipertextual a la formación del lector literario* (coord. Antonio Mendoza Fillola), Barcelona: Editorial Octaedro, pp 100-120.

Dondis, Donis A. 2003. *La sintaxis de la imagen*. México: Ed GG.

Eco, Umberto. 1987. *Lector in fabula*. Barcelona: Lumen.

Frank, Anne; Folman, Ari e Polonsky, David. 2017. *El diario de Anne Frank*. Barcelona: Penguin Random House/Debolsillo.

Frank, Anne. 2008. *Diario*. Madrid: Debolsillo.

- Gil González, Antonio J. 2012. *+Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca: Ed. Universidad de Salamanca.
- Hutcheon, Lindo (con Siobha O'Flynn). 2013. *A Theory Of Adaptation*. NY/Canada: Routledge.
- Muro Munilla, Miguel Ángel. 2004. *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica*. Logroño: Editorial Universidad de la Rioja.
- Pérez Bowie, José Antonio (ed.). 2010. *Reescrituras filmicas: nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.