

Arrugas, una relectura de la novela gráfica para una aproximación y diálogo entre cine y literatura

CRISTINA ROSALES GARCÍA

Universidad de Málaga

cristinarosales@uma.es

Título: *Arrugas*, una relectura de la novela gráfica para una aproximación y diálogo entre cine y literatura.

Title: *Wrinkles*, a Rereading of the Graphic Novel for an Approach and Dialogue between Cinema and Literature

Resumen: Este artículo analiza los principales procedimientos de adaptación llevados a cabo en la película de animación *Arrugas* (2011) de Ignacio Ferreras, basada en la novela gráfica homónima publicada en 2007 por el ilustrador Paco Roca. Se incide para ello en cuestiones, principalmente, sobre la vejez —cómo es socialmente percibida esta etapa de la vida, qué consecuencias tiene para uno mismo envejecer, la posibilidad real de crear vínculos afectivos en los últimos años de vida—, la enfermedad del Alzheimer o la inacción que reina en las residencias de ancianos. Asimismo, se realiza un breve apunte sobre la actualidad de las adaptaciones de la novela gráfica en España. Por otro lado, se propone reconsiderar el concepto de *identificación* en el cine y sustituirlo por el de *adhesión emocional*, partiendo del ejemplo de *Arrugas*.

Abstract: This article analyzes the main adaptation procedures carried out in the animated film *Wrinkles* (2011) by Ignacio Ferreras, based on the graphic novel of the same name published in 2007 by illustrator Paco Roca. The focus is mainly on issues related to old age —how this stage of life is socially perceived, the consequences of growing old for oneself, the real possibility of creating emotional bonds in the last years of life—, Alzheimer's disease or the inaction that reigns in old people's homes. A brief note is also made on the current situation of graphic novels adaptations in Spain. Furthermore, it is proposed to reconsider the concept of *identification* in cinema and replace it with that of *emotional adhesion*, using the example of *Wrinkles*.

Palabras clave: Novela gráfica, adaptación fílmica, cine y literatura, *Arrugas*, adhesión emocional.

Key Words: Graphic Novel, Film Adaptation, Film and Literature, *Wrinkles*, Emotional Adhesion.

Fecha de recepción: 15/11/2023.

Date of Receipt: 15/11/2023.

Fecha de aceptación: 29/1/2024.

Date of Approval: 29/1/2024.

1. INTRODUCCIÓN: LA ADAPTACIÓN FÍLMICA DE LA NARRACIÓN GRÁFICA EN ESPAÑA

Si algo han tenido y tienen en común las adaptaciones fílmicas y los cómics —en cualquiera de sus manifestaciones como tebeos, novelas gráficas, mangas, etc.—, además de una cronología similar, es el menosprecio con el que la crítica, cinematográfica y literaria respectivamente, ha enfocado su estudio, relegándolos, culturalmente hablando, a un segundo plano. Esta tendenciosa oposición está sostenida por viejos y arraigados prejuicios creados en torno a la valoración de la literatura: ambos formatos, audiovisual y viñetas, son concebidos como inferiores por alejarse del concepto erróneamente extendido que tenemos de ella¹.

Al tratarse de dos formas de expresión un tanto marginadas, por la crítica y por el público, cabe preguntarse qué ocurriría si se adaptara una novela gráfica. La respuesta a esta pregunta la encontramos en los catálogos o corpus filmográficos. Al margen de las superproducciones estadounidenses dedicadas a explotar el mundo de los cómics de superhéroes —este es el caso bajo el sello de Marvel o DC—, no son tantos los ejemplos de novelas gráficas españolas que se hayan llevado a la gran o pequeña pantalla en proporción al porcentaje de adaptaciones de novelas de ficción. Lo que puede resultar contraproducente si tenemos en cuenta que este medio, “aunque se trata de una manifestación visual y narrativa, se suele aproximar formalmente al cine, operándose una serie de cambios que permiten trazar cuestiones diferenciales muy provechosas en el trabajo comparatista”². Hay que tener en cuenta que el ámbito de estudio que engloba las relaciones entre literatura y cine es uno amplio y diverso, pues a la complejidad de la amplitud de fenómenos de adaptación hay que añadir las dificultades que devienen del propio proceso adaptativo, es decir, del desplazamiento del formato literario —únicamente verbal—

1 José Luis Sánchez Noriega, *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*, Barcelona, Paidós, 2000, pp. 28-31; Luz Celestina Souto y José Martínez Rubio, “Perspectivas, toma de conciencia y consolidación de la historieta en el mundo académico”, en *Historieta y sociedad*, coords. Luz Celestina Souto y José Martínez Rubio, Valencia, Universidad de Valencia, 2016, pp. 1-5 (p. 1).

2 David García-Reyes, “Transferencias de la viñeta al fotograma. La narración gráfica y sus adaptaciones fílmicas”, *Trasvases. Entre la literatura y el cine*, 3 (2021), pp. 9-35 (p. 10).

al audiovisual —especie de sinestesia acústico-visual— (cambios de lenguaje, de códigos, de contexto, de autor, el concepto de ficcionalidad, la narratología, etc.). Con todo, en los últimos años

the graphic novel has quickly become the most noteworthy manifestation of the comic object in Spain. Without a doubt, Spain has enjoyed a rich comic art tradition over the course of the 20th Century, replete with a rich variety of cartoons, strips, books, albums, and compilations. Shortly after the turn of the century, however, the graphic novel took hold and quickly garnered a great deal of attention, both critical and otherwise³.

Esta proliferación de títulos nacionales demuestra, por un lado, la calidad literaria con la que se abordan distintas cuestiones de cierto calado social, y, por otro, el hecho de que “la adaptación constituye, sin duda, la faceta de las relaciones entre literatura y el cine que ha traído de modo más permanente y sistemático la atención de los estudiosos”⁴. Lo que ha provocado, claro está, que productoras, generalmente independientes, decidieran llevar estas historias a la gran pantalla. Entre las adaptaciones más recientes se encuentran *Buñuel en el laberinto de las tortugas* (2019) de Salvador Simó, *María y yo* (2010) de Félix Fernández de Castro, *Memorias de un hombre en pijama* (2018) de Carlos FerFer, *Black is Beltza* (2018) de Fermín Muguruza, *Sordo* (2018) de Alfonso Cortés-Cavanillas o —la que ahora nos compete— *Arrugas* (2011) de Ignacio Ferreras. Todas ellas forman un corpus heterogéneo, muy diferentes unas de otras, y encierran una enorme complejidad en torno a los procesos de adaptación del texto a la imagen en movimiento.

Con el estado actual de un mercado editorial y audiovisual “supeditado a las nuevas formas de consumo, junto a la renovación y la mejora

3 Brittany Tullis, “Paco Roca’s *Arrugas*, Miguel Ángel Gallardo’s *María y yo*, and the Impact of Social Comics in Contemporary Spain”, *International Journal of Comic Art (IJOCA)*, xiv, 2 (2012), pp. 77-89 (p. 77).

4 José Antonio Pérez Bowie, “En torno a la adaptación como fenómeno intermedial”, en *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad: “In honorem” José Antonio Pérez Bowie*, eds. Antonio Jesús Gil González y Pedro Javier Pardo García, 2018, pp. 157-184 (p. 172).

constante que la tecnología proporciona, la viabilidad de los trasvases de las narraciones gráficas al cine [...] se presenta como un vehículo más”⁵. Así pues, este tipo de adaptaciones se puede enmarcar dentro de un fenómeno cultural que implica no solo la validación de la novela gráfica como forma narrativa y estética *per se*, sino también como una fuente adaptable al medio audiovisual. Gracias a sus características, este tipo de novelas ofrece nuevos elementos que nutren la reinterpretación cinematográfica del relato, desde un enfoque metodológico que reconoce la independencia entre el hipotexto y el hipertexto.

2. *ARRUGAS*: DEL PAPEL A LA PANTALLA

Coincidiendo con el auge de la novela gráfica en nuestro país del que venimos hablando, el historietista e ilustrador valenciano Francisco Martínez Roca, más conocido como Paco Roca, publica en 2007 *Arrugas* con el sello editorial Astiberri. Debido a su calidad narrativa, gana numerosos premios a los meses de su publicación, entre los que destacan los premios a mejor guion y mejor obra de autor español en el Salón Internacional del Cómic de Barcelona de 2007, una de las citas más importantes del cómic español, o la segunda edición del prestigioso Premio Nacional del Cómic de 2008, concedido por el Ministerio de Cultura y Deporte. La novela gráfica “has generated a great deal of attention in recent years, as readers, critics, and prize juries alike have quickly become enamored of this moving tale of a man’s struggle against memory lost”⁶. Además de estas distinciones, otro reflejo de la buena acogida de *Arrugas* es su posterior traducción a distintos idiomas como el inglés, italiano, portugués, chino, alemán o gallego, entre otros. En relación con este punto es conveniente señalar que la edición original está en francés y se titula *Rides*, pues,

as France has a much stronger comic industry than Spain, Roca has worked extensively there too. Therefore, *Arrugas* was first published in France, although it was initially written in Spanish and

5 García-Reyes, *op. cit.*, p. 16.

6 Tullis, *op. cit.*, p. 78.

subsequently translated. Six months after its publication in France (September 2007), it was released in Spanish⁷.

Sin embargo, los cambios entre una y otra edición, la francesa y la española, son mínimos. El contexto social y cultural no es el mismo en ambos países, por lo que los editores franceses modifican algunos detalles como el crucifijo colgado en la escuela a la que iba Emilio de pequeño, el menú de Nochevieja o los horarios de la residencia con el fin de acercar la historia de Roca al público francés. Del mismo modo, el factor lingüístico también difiere entre ambas publicaciones, llegando a perder fuerza dramática en la edición francesa. Así, por ejemplo, la secuencia en la que el grupo de ancianos está realizando ejercicios de movilidad con una pelota y Emilio sufre un episodio de desconcierto al entender “talope” en lugar de “pelota” no figura en *Rides*. Igualmente, en la página final, Martín, después de un despiste que casi le cuesta la vida a su nuevo cachorro, lo regaña cariñosamente —“Caray, Milú, no seas tan despistado”—, mientras que en la versión francesa se prescinde de esta última línea, que cierra la novela gráfica.



Figura 1. La correa de Milú queda atrapada en el ascensor
(Paco Roca, *Arrugas*, Bilbao, Astiberri, p. 100).

7 Jenny Brumme y Clàudia Esteruelas, “From Graphic Novel to Screen. Dialogue Settings in Different Contexts”, en *Comics-Übersetzungen und Adaptionen als kulturelle Praxis*, ed. Nathalie Mälzer, Berlín, Frank & Timme, 2015, pp. 337-352 (p. 339).

Arrugas nace, como suele ocurrir con toda obra de autor, de un cúmulo de circunstancias particulares y necesidades expresivas que conducen a Roca a reflejar el paso del tiempo y el envejecimiento al que todos estamos abocados. Hacia el final de la novela gráfica, y en forma de aparte, el autor confiesa las verdaderas razones que propician su creación. Por un lado, el parecido entre su propio reflejo y el de su padre, que cada vez se asemeja más al recuerdo que tiene de su abuelo. Por el otro, la enfermedad del Alzheimer que, inevitablemente, transforma a las personas que la padecen y que, en su inmensa mayoría, afecta a las personas mayores. Entre estos afectados se encuentra el padre de su amigo MacDiego, en quien está inspirado el personaje de Emilio. Por último, Roca señala que “quizá por estas razones, y porque mi madre, que siempre ha sido muy presumida, se acaba de comprar muy avergonzada su primer bastón para poder andar, decidí hacer una historia sobre ancianos”⁸. En las notas finales de la novela, “el lector puede referir muchas situaciones y personajes de la ficción a esas anotaciones del autor sobre la realidad previa en que la funda y sobre los padres ancianos de algunos amigos que sirvieron de modelo para sus personajes”⁹. Asimismo, en *Emotional World Tour: diarios itinerantes* (2009), la obra compuesta con el también historietista Miguel Gallardo en la que ambos narran sus vivencias durante la gira de promoción conjunta de *Arrugas* y *María y yo* —novela gráfica donde Gallardo habla de la relación con su hija María, una adolescente autista—, Roca menciona una cuarta razón: la petición de un cliente de eliminar a una pareja de ancianos de una ilustración para un cartel publicitario por ser “antiestéticos”¹⁰. Es entonces cuando el autor empieza a cuestionarse la escasa visibilidad de la vejez en los medios de comunicación y el lugar que ocupan las personas mayores no solo en estos, sino también en nuestra sociedad.

La historia de *Arrugas* sigue el día a día de Emilio, un exdirector de oficina bancaria jubilado con principios de Alzheimer, tras haber sido ingresado en una residencia de ancianos por su hijo. Ya la propia elec-

8 Paco Roca, *Arrugas*, Bilbao, Astiberri, 2007, s. p.

9 Juan Manuel Díaz de Guereñu, *Hacia un cómic de autor: a propósito de Arrugas y otras novelas gráficas*, Bilbao, Deusto, 2014, p. 156.

10 Miguel Gallardo y Paco Roca, *Emotional World Tour: diarios itinerantes*, Bilbao, Astiberri, 2009, p. 22.

ción de Emilio como protagonista y de la residencia como espacio de desarrollo argumental encierra dos factores: la perspectiva desde la que afrontar el relato y el tipo de público al que está dirigido. La motivación de escribir sobre algo ajeno —que no desconocido— todavía al autor como es la vejez o la enfermedad del Alzheimer lo lleva a embarcarse en un proceso de documentación durante seis meses que consiste, principalmente, en recopilar anécdotas e historias de ancianos y personal sanitario de distintas residencias. En estas visitas, “what he [el autor] found was a bittersweet combination of tenderness amidst infirmity, humor in spite of tribulations, and immense care for those unable to acknowledge it”¹¹. Y es gracias a este exhaustivo trabajo de investigación que Paco Roca consigue ir más allá de su objetivo inicial: si en un principio intenta entender la vejez de sus padres, ponerse en su lugar, acaba por representar toda una miscelánea de testimonios sobre la vejez y la soledad —dos conceptos que, desgraciadamente y con mayor frecuencia, parecen ir de la mano—, demostrando, de esta forma, que cada vejez es distinta y todas merecen un espacio, un medio en el que contarse y verse reflejadas.

Así, la narrativa que emplea el autor para representar, por ejemplo, la vejez de Emilio se centra especialmente en su rápido deterioro a causa del Alzheimer. Desde la primera página hasta el final de *Arrugas*, Roca se sirve de componentes gráficos para reflejar el mundo tal y como Emilio lo percibe; un mundo, por otro lado, cada vez más hostil para él, quien se esfuerza, en vano, por sortear su enfermedad. De este modo, a medida que se desarrolla la historia, lector y protagonista experimentan, paralelamente, los mismos sentimientos y frustraciones, “though there are brief shifts in perspective from time to time”¹². Sin embargo, Emilio no es el único personaje en el que se profundiza, ni siquiera es el único personaje que padece de Alzheimer. Tras su llegada al geriátrico, se crea en torno a él una red social compuesta por un variopinto grupo de ancianos con el que convive a diario. Emilio y sus amigos conforman un íntimo retrato de un grupo social totalmente olvidado y, a veces, marginado, a nivel institucional y personal. A través de sus interacciones con el resto de residentes, así como mediante las de estos con sus familiares, Roca invita a reflexionar sobre distintas cuestiones propias de

11 Tullis, *op. cit.*, p. 78.

12 *Ibidem*, p. 79.

una problemática mayor como es la desatención de las personas mayores: desde la falta de ayudas públicas y recursos económicos de las residencias (derivando en su abastecimiento, la escasez de personal sanitario, las pésimas condiciones infraestructurales o la casi inexistencia de actividades que motiven a los residentes, entre otros muchos problemas) hasta el abandono total de ancianos por parte de sus familiares. Además, las conversaciones entre los personajes enfatizan y ponen de manifiesto esa sensación de soledad y abandono a la que han sido condenados, así como el ambiente de monótona rutina que rige las horas dentro de la residencia.

También el estilo artístico y la paleta de colores suaves contribuyen a representar el estado de la vejez y la cotidianidad de los ancianos en el geriátrico. Roca se sirve de la modulación y la distribución de los tonos y la luz, así como de las sombras, para transmitir aquello que los personajes están experimentando, pero también los sentimientos que una situación o un espacio determinado despiertan en el imaginario colectivo. Así, las páginas 46 y 47, que representan el paso del tiempo lento y monótono en la sala de estar de la residencia, son uno de los mejores ejemplos del uso del color y la luz: los colores y tonalidades van cambiando a medida que el día avanza y el sol se va poniendo.

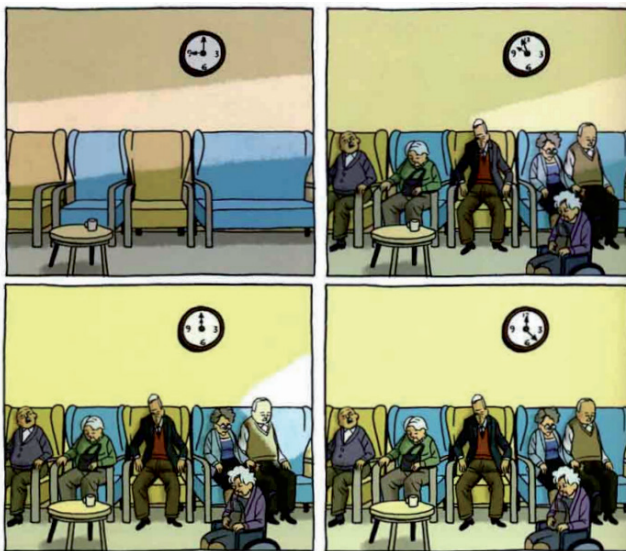


Figura 2. El tiempo pasa en la sala de estar de la residencia (Roca, *op. cit.*, p. 46).

Roca sintetiza la realidad del Alzheimer en su novela gráfica, sin edulcorar su dureza y mostrando cómo poco a poco Emilio deja de ser Emilio para convertirse en otra cosa. El borrado identitario que deviene de la destrucción de la memoria y, por tanto, de cualquier vestigio interior de humanidad. No obstante, en el discurso del autor sigue habiendo un lugar para el humor y los momentos entrañables, haciendo de *Arrugas* un conmovedor homenaje a las personas mayores y a la labor del personal médico que cuida de ellas. La elección del formato de la novela gráfica ayuda a Roca en su deseo de llegar al lector directamente, sin caer en excesos de melodrama, reforzando así su mensaje. El autor “manages to both garner attention for an often overlooked social group at the same time that he broadens the horizons of the contemporary Spanish comic”¹³. El mérito de este texto radica, precisamente, en esto: abordar temas difíciles y poco transitados por la narrativa gráfica.

Unos años más tarde de la publicación de *Arrugas*, en 2011, Ignacio Ferreras, animador y director argentino, adapta la novela al medio audiovisual. Se trata de un largometraje de animación 2D, una técnica empleada en otras adaptaciones españolas de características similares como son *Buñuel en el laberinto de las tortugas* de Salvador Simó, *Psiconautas, los niños olvidados* de Alberto Vázquez y Pedro Rivero, o la reciente *Unicorn Wars* —basada en el cortometraje *Unicorn Blood* (2013)—, también de Alberto Vázquez. Así, “the *mise-en-scène*, restrained and lacking in special effects, with clear and clean lines that distance the style from conventional 3D animation, and the absence of a happy ending are other elements that differentiate *Arrugas* from mainstream cinema”¹⁴. Manteniendo el título y con un guion en el que interviene, entre otros, el propio Roca, la película obtiene en 2012 los goyas al mejor guion adaptado y a la mejor película de animación, lo que demostró la buena recepción por parte de crítica y público.

Arrugas de Ignacio Ferreras es lo que García-Reyes denomina, en su artículo sobre los procesos operacionales que se gestan en las transferencias

13 *Ibidem*, p. 81.

14 Javier Marzal-Felici y María Soler-Campillo, “Contemporary Spanish Animated Films: Between the Temptation of the Mainstream and the Consolidation of a National Cinema”, *Hispanic Research Journal*, xv, 1 (2014), pp. 88-99 (p. 96).

del texto literario al fílmico, una “adaptación fillosecuencial mimética en el cine de animación”. Esta categoría responde a una clasificación taxonómica de tipo formal que

se caracteriza porque presenta los mismos atributos que constituyen la naturaleza gráfica del cómic fuente [...] Este tipo de traslación implica una estrategia de elaboración y producción que, ópticamente, emana de un resultado mimético que consigue animar y transferir con literalidad el aparato gráfico de la obra matricial¹⁵.

O, dicho de otra forma, este tipo de adaptación “logra transferir y sistematizar visualmente las narraciones gráficas precedentes”¹⁶, trasladándolas con total acierto al formato audiovisual. Al tratarse de una película de animación “it is clear that some degree of this graphic representational form finds its way into the director’s own cinematic product”¹⁷, por lo que los elementos visuales están motivados por la novela gráfica.

En el filme, de igual modo que en el texto literario, convergen dos líneas argumentales: por un lado, cómo se desarrolla la enfermedad de Emilio y cómo afecta a su día a día en la residencia y, por otro, las relaciones y vínculos que establece con su entorno personal, especialmente con su compañero de cuarto y amigo Miguel. Como señala el profesor Benjamin Fraser,

the value of Ignacio Ferreras’s animated feature film is precisely that it [...] focus[es] on experienced subjectivity, [which] must be understood itself as a significant departure from the medical model of Alzheimer’s, and the film’s implicit contextualization of Alzheimer’s within the larger issues faced by aging populations¹⁸.

15 García-Reyes, *op. cit.*, p. 19.

16 *Ibidem*, p. 19.

17 Benjamin Fraser, “Senescence, Alzheimer’s Dementia, and the Semi-Subjective in Ignacio Ferreras’s Film *Arrugas*”, *Journal of Literary & Cultural Disability Studies*, x, 1 (2016), pp. 21-35 (p. 24).

18 *Ibidem*, p. 22.

Esta experiencia subjetiva de la que habla Fraser en su artículo debe apreciarse y concebirse desde un enfoque médico y humanista para entender la película, así como el propio Alzheimer. Ferreras aborda su proyecto desde esta doble perspectiva para ahondar en la importancia del tiempo en una historia como esta, pues es consciente de la estrecha relación que existe entre los aspectos cronológicos y la enfermedad. Quien padece de Alzheimer acaba perdiendo la capacidad del sentido temporal, lo que provoca desorientación y una incomprensión bilateral —del enfermo hacia su entorno y viceversa— que desembocan en la marginalización de la persona enferma. En *Arrugas*, esta pérdida progresiva se representa visualmente a través de metáforas sobre el envejecimiento —y todo lo que este proceso conlleva—, dando prioridad al marco social y a las experiencias personales. La metáfora más destacada se da en una de las últimas escenas, cuando Emilio, ya en el piso de los asistidos, observa desconcertado el rostro incompleto de Miguel, cuyos rasgos faciales se desdibujan: sus recuerdos, como la imagen de su amigo, se desvanecen. Junto a la pérdida del sentido del tiempo, se van aunando otras muchas dificultades con las que Emilio y todo su alrededor tienen que aprender a convivir. Al mismo tiempo que “[la película] put[s] on the table with a critical and audacious perspective key questions about the disease and dependence, marking the urgent need for society to take care of their elders”¹⁹.

3. ANÁLISIS DEL PROCESO DE ADAPTACIÓN DE LA NOVELA GRÁFICA

Para el análisis de la novela gráfica *Arrugas* y su adaptación voy a atender a los tres procesos principales de adaptación: adición, supresión y mantenimiento. Así se abordará la obra cinematográfica no en términos de *fidelidad* o *adulterio* con respecto a la obra original, sino de trasvase o traslación, esto es, del paso de las formas literarias a las fílmicas. Más allá de presentar qué escenas, personajes o situaciones de la novela se han modificado y cuáles se han mantenido en la película, se buscarán las mo-

19 Salomé Sola-Morales, “Older People, Grandparents... How Men Age in the Cinema”, en *Men on the Screen. Re-visions of Masculinity in Spanish Cinema (1939-2019)*, coord. Juan Rey, Berna, Peter Lang, 2020, pp. 237-248 (p. 245).

tivaciones reales detrás de esas decisiones por parte del equipo directivo. El objetivo de este análisis interdisciplinar es horizontalizar la relación entre literatura y cine, que hasta hoy se ha venido concibiendo de manera jerárquica por numerosos investigadores y críticos, propiciando el diálogo entre ambos textos. Para ello, se evitarán los tópicos y prejuicios existentes en torno a la concepción dicotómica de ambos medios, el audiovisual y el literario, a los que Robert Stam alude en su libro *Teoría y práctica de la adaptación*²⁰.

Las dos primeras páginas de la novela gráfica se mantienen en la adaptación. Un Emilio aún adulto se encuentra en su oficina del banco con unos clientes a los que acaba de rechazar un préstamo por su situación financiera. Estos, desesperados por la situación, acaban destapando la realidad: la escena no es más que un delirio del protagonista, representado ahora en su versión anciana. El desconcierto de Emilio ante tal descubrimiento también sorprende al lector/espectador, que, como él, no dispone de la información necesaria para comprender lo que está ocurriendo. La realidad que se nos había presentado resulta ser una realidad tergiversada por la mente del protagonista, que se desvanece poco a poco —la oficina se convierte en una habitación, el bolígrafo que sostiene Emilio se vuelve un plato de sopa, la corbata que usa es, en realidad, una servilleta puesta a modo de babero y los clientes a los que deniega el préstamo son su hijo y su nuera intentando que cene—. Esta dura introducción sirve para plantear el núcleo temático de la historia y el tono que va a mantener el relato.

20 Robert Stam, *Teoría y práctica de la adaptación*, trad. Lauro Zavala, México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2009, pp. 12-21. El autor señala los siguientes prejuicios: “el supuesto es que las artes más antiguas son necesariamente mejores”; el “pensamiento dicotómico que supone una rivalidad amarga entre el cine y la literatura”; “la iconofobia”; “la logofilia”, relacionado con el tópico anterior; “la anticorporalidad”, que entiende la encarnación o representación del cuerpo como algo obsceno; “el mito de lo fácil: la noción completamente desinformada y en cierta forma puritana de que las películas son sospechosamente fáciles de hacer y sospechosamente placenteras de ver”; los “prejuicios de clase”; y el “parasitismo” que concibe las adaptaciones “como parásitos de la literatura, que se apropian del cuerpo del texto fuente y le roban su vitalidad”.



Figura 3. Emilio se da cuenta del episodio que acaba de sufrir (Roca, *op. cit.*, p. 8).

Mientras que el cambio de escena es algo más brusco en la novela, en la película esta transición se resuelve mediante la inserción de los créditos iniciales; una decisión totalmente acertada que aporta fluidez y naturalidad al paso de una a otra. Ahora Emilio ya no está en su habitación, sino en la recepción de una residencia de ancianos, con una maleta en la mano y gesto abatido esperando a que su hijo y su nuera terminen de firmar los papeles de su ingreso. Un elemento que aparece en ambas obras es el paisaje otoñal que se ve a través de las ventanas, donde las hojas marrones caen al suelo y revolotean con la brisa. La elección no es fortuita, pues con frecuencia se ha atribuido cierta analogía con esta estación del año a la vejez, coloquialmente conocida como “el otoño de la vida”.

Uno de los recursos que se emplean tanto en la novela gráfica como en la adaptación es la metáfora visual. Para el desarrollo de la historia a menudo se insertan recuerdos o algunas escenas que solo se encuentran en la cabeza de algunos personajes con la intención de compartir con el lector/espectador sus sentimientos y experiencias. Así, cuando Emilio

está todavía en la recepción, evoca un episodio de su infancia —el del primer día de escuela— que emula esa sensación de pavor y extrañeza que uno siente al llegar a un sitio desconocido por primera vez. Para esta secuencia, tanto en la novela gráfica como en la adaptación, se emplea un juego de plano y contraplano: por un lado, una imagen del aula en la que todos los niños están girados en sus pupitres, con la vista puesta en la parte trasera; y por otro, el final de la clase, donde un pequeño y asustado Emilio y su profesor están de pie, devolviéndoles la mirada. El miedo provocado por la situación se materializa en el momento en el que le dice al maestro “Quiero irme con mi madre”, quedando implícito su deseo de no estar allí. Este paralelismo entre ambas vivencias personales acopla perfectamente el código verbal y el icónico sin necesidad de una voz narrativa, bien en forma de cartucho o cartelera en el caso de la novela gráfica, bien con el uso de *voice over* en el caso del filme. De esta forma, es en el lector/espectador en quien recae la tarea de implicarse en la historia y comprender, especialmente mediante los elementos no verbales (gestos, pausas, movimientos limitados, silencios, música, etc.), a los personajes y las situaciones que están atravesando.

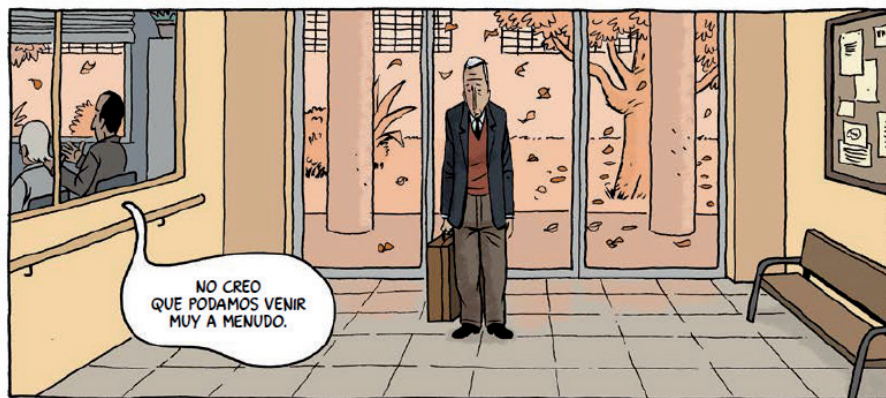


Figura 4. Emilio está plantado en la entrada de la residencia (Roca, *op. cit.*, p. 10).

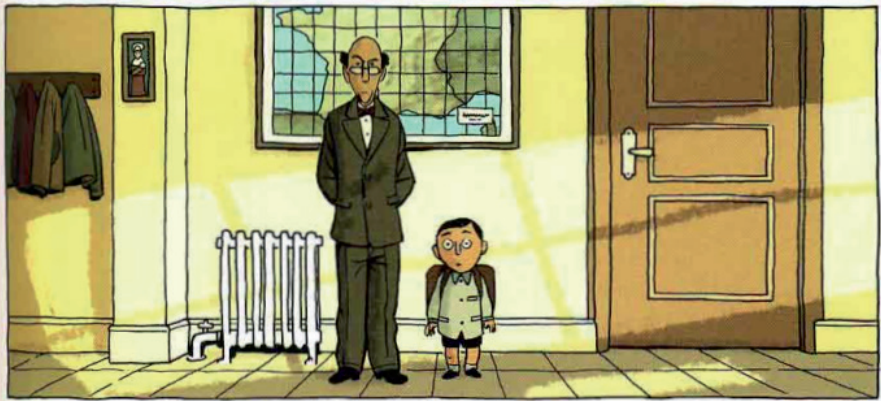


Figura 5. Analepsis de Emilio en la escuela (*ibidem*, p. 11).

Este procedimiento se repite con otros ancianos a lo largo de la novela y de su adaptación. Así, la señora Rosario imagina que viaja sentada en el Orient Express de camino a Estambul; Félix, por su parte, cree que todavía se encuentra haciendo el servicio militar; Carmencita vive atemorizada con quedarse sola porque los marcianos que la persiguen podrían abducirla en cualquier momento; o Dolores y Modesto se quieren, a pesar de la enfermedad de él, desde la infancia. En el caso de los tres primeros, “we are participating in a memory to which not all characters in the story-world have access”²¹. Aunque otros personajes estén en escena, solo ellos mismos y el lector saben lo que está ocurriendo en su mente, mientras que el resto solo puede imaginárselo. Con todo, “the case of Modesto is perhaps more indicative of the possibility for the progression of ADRD²² to bring about an extreme disconnection from the present, but also the possibility for this temporal disconnection to have a positive aspect”²³. Así ocurre con un tierno recuerdo compartido de la infancia de Dolores y Modesto al que el autor cede cierta importancia —también en la adaptación—, como sugiere su alusión en el epígrafe del libro: “La nube no desaparece, se convierte en lluvia”. Esta vuelta al pasado es un

21 Benjamin Fraser, *Cognitive Disability Aesthetics: Visual Culture, Disability Representations, and the (In)Visibility of Cognitive Difference*, Toronto, University of Toronto Press, 2018, p. 163.

22 Estas siglas corresponden a *Alzheimer’s Disease and Related Dementias*.

23 Fraser, *op. cit.*, p. 164.

impacto emocional dirigido expresamente al lector/espectador para conectar de una forma más íntima con los personajes y conocer momentos significativos de su vida.

Tras esta breve analepsis, los familiares se despiden de Emilio con la falsa promesa de ir a visitarlo con frecuencia y lo dejan en compañía de Juan, un antiguo locutor de radio que solo repite lo que oye. Este primer contacto con los ancianos del centro, a pesar de tratarse, *a priori*, de una escena algo absurda con tintes humorísticos, en el fondo no deja de ser terrible y desalentadora, tanto para el protagonista, que no entiende qué hace exactamente allí, como para el espectador, que intuye y adivina el inevitable final de Emilio. Junto a Juan aparece Miguel, que será no solo su compañero de habitación, sino también su mejor amigo, el encargado de mostrarle la residencia. En este personaje encontramos una de las modificaciones más notorias en su desplazamiento secuencial del texto literario al fílmico: en el primero no existe ninguna marca lingüística que plantee la posibilidad de que Miguel hable una variedad del español distinta a la que se da en España —“in fact, the language used is rather neutral, at times informal but devoid of specific geographical markers such as different lexis or non-standard-pronunciation”²⁴—, mientras que en el segundo “[he] is the son of Spanish emigrants who grew up in Argentina and came back to the motherland in his later years”²⁵. Esta modificación lingüística, decisión de Ferreras, refuerza, sin quererlo, esa visión más o menos extendida de los argentinos como personas de actitud descarada y humor socarrón. La intención inicial no es, sin embargo, esta. Más allá de la carga estereotípica, hay un doble deseo: “firstly, it highlights his estrangement from his country; secondly, it differentiates him from Emilio’s character, which further contributes to the fictionalisation of the story”²⁶. Este contraste entre ambos se plantea también en términos gráficos, pues sus cuerpos enfatizan esa diferenciación: Emilio, alto y delgado, Miguel, bajo y rechoncho, como don Quijote y Sancho.

24 Brumme y Estertuelas, *op. cit.*, p. 346.

25 *Ibidem*, p. 347.

26 *Ibidem*, p. 350.



Figura 6. Miguel y Emilio se conocen en la residencia

Miguel le enseña los lugares más destacados de la residencia al mismo tiempo que le presenta a algunos de los residentes, introduciendo todo el “repertorio de la vejez que forma el paisaje humano del libro”²⁷. Así, durante el *tour* visitan la sala de la televisión, el salón y las escaleras que dan al temido segundo piso, el de los asistidos, donde “van a parar los que ya no pueden valerse por sí mismos... los que han perdido la razón, los que tienen algún tipo de demencia, como Alzheimer”²⁸. En la adaptación cinematográfica, se muestran, además de estas, otras estancias que “reveal tensions of (in)activity, (non)productivity, and of social and economic value(lessness) for the aging body”²⁹. Este es el caso del gimnasio, un lugar destinado a la actividad física, que queda reducido a unas cuantas sillas dispuestas en círculo donde los residentes realizan ejercicios sentados, pasándose una pelota con las manos. Con todo, es la adición de una piscina climatizada, sugerencia del propio Roca, uno de los cambios más significativos de la adaptación, puesto que Emilio solía nadar cuando su cuerpo todavía se lo permitía. Señala Rumí que “todas las agregaciones ci-

27 Díaz de Guereñu, *op. cit.*, p. 167.

28 Roca, *op. cit.*, p. 20.

29 Jennifer Nagtegaal, “Animation and Affirmative Aging in Ignacio Ferreras’s *Arrugas*”, *Revista Canadiense de Estudios Hispánicos*, XLIV, 2 (2020), pp. 437-462 (p. 449).

nematográficas de cierto calado tienen que ver con el pasado de Emilio”³⁰, con el antes de la enfermedad.

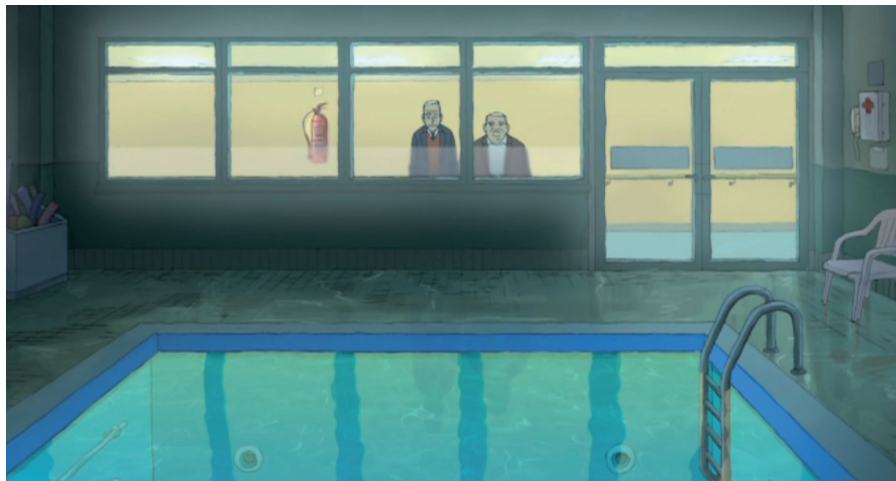


Figura 7. Miguel le enseña la piscina a Emilio

Por un lado, esta visita guiada pone de manifiesto aspectos que revelan los verdaderos intereses detrás de las residencias de ancianos como instituciones (la frivolidad de disponer de material deportivo de calidad o de una piscina que nunca se han usado solo para vender una imagen alejada de la realidad que atraiga a posibles clientes) y, por otro, “serve to poke fun at how society views old age, it ultimately draws attention to the disparity in the way the space was initially conceived [...] and how it is perceived by its inhabitants”³¹. Esta concepción deshumanizadora de las personas mayores como personas que ya no sirven y, por tanto, prescindibles, deviene de un contexto capitalista en el que la producción debe ser el objetivo principal para el avance de cualquier sociedad. En un interesantísimo artículo sobre las diferencias entre el *active aging* y el *successful aging* en las personas mayores de Europa, los investigadores Liam Foster y Alan

30 Sonia Gil Rumí, “Arrugas (2007), de Paco Roca: la adaptación cinematográfica”, en *Las batallas del cómic. Perspectivas sobre la narrativa gráfica contemporánea*, eds. Javier Lluch-Prats *et al.*, Valencia, Anejos de *Diablotexto Digital*, 2007, pp. 133-149 (p. 145).

31 Nagtegaal, *op. cit.*, p. 449.

Walker determinan que la primera perspectiva (“focuses on encouraging the participation of older adults in society and emphasizes the competence and knowledge that older people possess”³²) de alguna forma “further challenged stereotypes of older age characterized by passivity and dependency, placing an alternative emphasis on autonomy and participation”³³. Hay en las obras de Roca y Ferreras una crítica más o menos implícita al desinterés que despierta la ancianidad en la sociedad. Esto se traduce en una falta de concienciación y educación entre la población que desemboca en la ausencia de una regulación que ampare la integridad de este sector y prevenga situaciones de riesgo conducentes a la marginalidad, el ostracismo, la exclusión de los ancianos de la esfera social.

Después del *tour*, se presenta al resto de personajes, individualizados, que tienen un papel más o menos relevante para el desarrollo de la vida de Emilio dentro de la residencia, como “Antonia, que camina con andador y acapara azucarillos y otras naderías para sus nietos; [...] Agustín, el viejo verde; Pellicer, que fue atleta y ahora da la pelmada recordando sus proezas; [...] Martín, que cuida a escondidas un perrito”³⁴. La siguiente secuencia difiere de la novela a su trasvase cinematográfico. En la película, el hijo de Emilio pone la casa de su padre en venta mientras su esposa guarda toda la ropa de su suegro en una bolsa de basura. La adición de esta escena representa, “simbólicamente, [cómo] el enfermo abandona el mundo de la vida activa por el micromundo de la inacción, la residencia de ancianos”³⁵. Ya no dispone de un hogar fuera del geriátrico, tampoco de un lugar en el espacio público más allá de esas cuatro paredes. Esta escena representa la imposibilidad de Emilio de volver a su vida antes del Alzheimer.

32 Liam Foster y Alan Walker, “Active and Successful Aging: A European Policy Perspective”, *The Gerontologist*, IV, 1 (2015), pp. 83-90 (p. 85).

33 *Ibidem*.

34 Juan Manuel Díaz de Guereñu, “La ancianidad en dos cómics españoles contemporáneos”, en *Representaciones artísticas y sociales del envejecimiento*, eds. María Pilar Rodríguez y Txetxu Aguado, Madrid, Dykinson, 2018, pp. 143-160 (p. 147).

35 Rumí, *op. cit.*, p. 145.



Figura 8. El hijo de Emilio pone en venta la casa

En la novela gráfica, por el contrario, la escena abre con Emilio y unos cuantos residentes más en el gimnasio ejecutando un sencillo ejercicio de movilidad con la pelota, que consiste en pasársela al compañero. Pero cuando le toca el turno a Emilio, este sufre un episodio de confusión mental al no identificar ni reconocer lingüísticamente el objeto que tiene en sus manos. En la novela gráfica, el autor representa este desliz mediante la manipulación del texto de los bocadillos de diálogo, en los que se inscribe no lo que el resto de personajes dice, como cabría esperar y suele ser habitual en la narración del cómic, sino lo que el propio Emilio entiende: “talope” en vez de “pelota”. Al alterar la lógica narrativa, Roca juega con la percepción y la experiencia del lector, cuya confusión es equiparable a la que está sintiendo Emilio en ese momento. Díaz de Guereñu afirma que “la destreza y osadía con que Paco Roca traduce a formas narrativas propias del lenguaje del cómic los efectos de la ancianidad en sus personajes propicia la aproximación emocional del lector al mundo de pérdidas y limitaciones que pinta”³⁶. En el largometraje, esta confusión se resuelve mediante la emisión de una serie de sonidos entrecortados por parte de sus compañeros cuando se refieren al objeto redondo, provocando así una perturbación sonora en la escena —sin duda, Ferreras aprovecha el

36 Díaz de Guereñu, “La ancianidad en dos cómics españoles contemporáneos”, p. 150.

carácter sonoro del medio audiovisual para introducir este recurso, en lugar de mantener la alteración lingüística de la novela gráfica, sin perder esa sensación de extrañeza que produce el texto matriz—.

Otra de las actividades que se ofrecen en el catálogo de la residencia es el bingo. Esta caótica escena, de tono puramente humorístico, que forma parte de la novela gráfica se elimina en su adaptación para “potenciar el aburrimiento, la ociosidad de la residencia. El lugar debe mostrarse como el espacio de la inacción, sin concesiones”³⁷. Esta no es la única escena que se suprime en el trasvase con tal objetivo, “también lo hace [...] la del asesinato de Félix”³⁸, que tiene lugar casi al final de la novela, cuando Esteban, un residente ciego, harto de sus ronquidos, le asesta un golpe en la cabeza con una llave inglesa que, previamente, le había conseguido Miguel, matándolo en el acto delante de algunos residentes y un enfermero. Asimismo, tal y como apunta Rumí en su artículo, hay otras escenas que se omiten en el largometraje, pero más que un proceso de supresión estaríamos hablando de un proceso de transformación cuyo resultado es el mismo: evidenciar el avance de la enfermedad³⁹. De esta forma, la escena en la que Emilio se afeita en mitad de la madrugada preparándose para ir al banco o esa en la que pregunta a Miguel si lo puede llevar al trabajo no aparecen en la adaptación y, en su lugar, se presentan otras que mantienen el sentido del deterioro cognitivo —este es el caso de la visita de su familia a la residencia por Navidad, en la que se muestra un temblor constante en las manos de Emilio, temblor que es percibido con cierta preocupación por su hijo—. Tampoco figura uno de los pasajes más cómicos del texto literario, en el que Emilio, con un Alzheimer ya muy notorio, defeca en la bolsa de recuerdos de Pellicer, otro de los ancianos de la residencia. Todas estas escenas y otras tantas, a diferencia de la de la pelota, presentan la deterioración de Emilio desde fuera, con procedimientos propios de la narración objetiva.

37 Rumí Gil, *op. cit.*, p. 143.

38 *Ibidem.*

39 *Ibidem.*

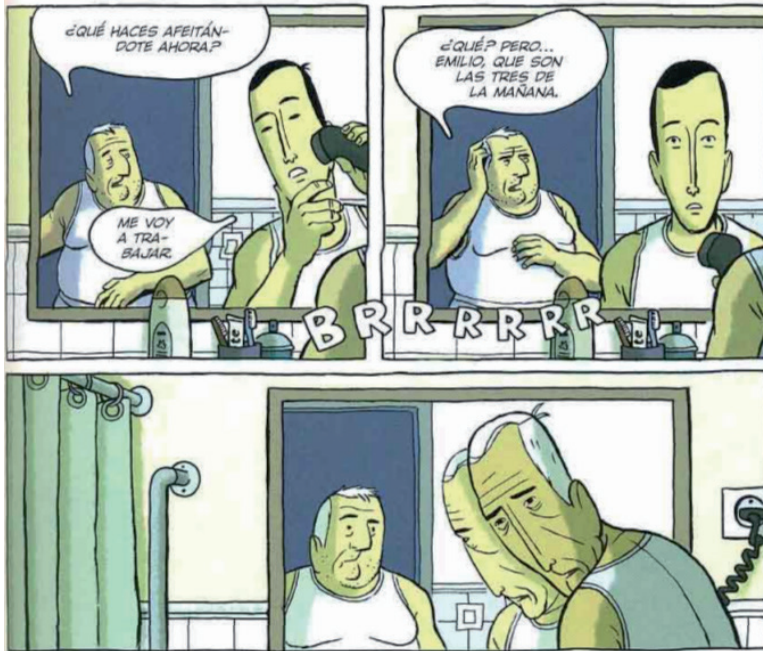


Figura 9. Escena eliminada de la adaptación en la que Emilio se afeita para ir a trabajar (Roca, *op. cit.*, p. 45)

Si bien es verdad que el lector/espectador es consciente de la enfermedad de Emilio casi desde el principio, este no lo es hasta bien desarrollada la historia, cuando uno de los enfermeros confunde la medicación de Emilio y Modesto, también enfermo de Alzheimer, pero termina por indicar que no pasa nada porque toman la misma. En la obra de Paco Roca, esta escena

concluye con una viñeta en que subraya la mueca de pavor de Emilio un fondo amarillo intenso, que rompe la pauta de colores suaves de toda la obra y sirve como indicio sinestésico⁴⁰ del brusco choque del protagonista con la realidad. Cierra la página, en contraplano, la imagen de Dolores dando a la boca su medicación a Modesto, esto es, la imagen de su futuro que Emilio reconoce en ese momento⁴¹.

40 El trasvase fílmico, por su parte, no juega con procesos sinestésicos.

41 Díaz de Guereñu, *Hacia un cómic de autor*, pp. 169-170.



Figura 10. El color cambia según los sentimientos de Emilio (Roca, *op. cit.*, p. 55).

Este paralelismo entre los personajes de Emilio y Modesto ya se anticipa visualmente al lector en el primer encuentro entre ambos, en el comedor del centro: “two long panels sit one over the other: in the first, Emilio is on the right, his friend and helper Miguel on the left; below that, Modesto is on the right, his wife and helper Dolores on the left”⁴².



Figura 11. Paralelismo entre Miguel-Emilio y Dolores-Modesto (*ibidem*, p. 23).

42 Fraser, *op. cit.*, p. 149.

Tras la revelación, Emilio decide hablar con el doctor en busca de una explicación. Es en esta conversación que van a mantener donde encontramos otra de las principales diferencias entre novela y filme: “while the book retains features from the educational or informative comic, the film clearly belongs to fiction. In other words: the strength of the graphic novel is in its documentary character, although the story is fictional”⁴³. En la novela gráfica, el autor “recurre a una rejilla de nueve viñetas de tamaño idéntico, distribuidas en tres tiras de tres, que sólo quiebra la última, que ya enlaza con la escena siguiente”⁴⁴ para teñir de un tono dramático el diálogo. La conversación doctor-paciente comienza con el médico quitándose un gorro de Papá Noel que lleva puesto por la fecha en la que se encuentran, enfatizando así la transición de una atmósfera jovial y desenfadada a una seria. La pregunta de Emilio lo pilla por sorpresa, como atestigua su evidente nerviosismo al reajustarse las gafas en varias ocasiones con la mano derecha, pero opta por serle totalmente sincero. El doctor emplea en su discurso un lenguaje técnico —con terminología como demencia senil, funciones mentales, memoria pasada, etc.— pero sencillo para explicarle al paciente los efectos del Alzheimer y en qué punto se encuentra. Se trata de un “discurso especializado de tipo divulgativo enfocado hacia el público general, esto es, los lectores de la novela y el propio Emilio”⁴⁵. Primero la incredulidad ante tal respuesta y luego la resignación, al aceptar su diagnóstico, que se apodera de Emilio se representa mediante

una sucesión de primeros planos de ambos interlocutores, con el inciso sólo de una viñeta de detalle con la mano temblorosa de Emilio, pero en su último tramo transcurre sobre un plano fijo, a lo largo de siete viñetas, de los pies del personaje, es decir, de lo que éste, cabizbajo y apesadumbrado, está viendo. Este cambio de la perspectiva, de

43 Brumme y Esteruelas, *op. cit.*, p. 340.

44 Díaz de Guereñu, *Hacia un cómic de autor*, p. 170.

45 Rosa María Rodríguez Abella, “Las marcas de oralidad en la novela gráfica *Arrugas* (análisis de su traducción al italiano)”, *MonTI Special Issue. Monografías de Traducción e Interpretación*, 3 (2016), pp. 131-155 (p. 143).

la objetiva a la subjetiva del protagonista, sitúa de nuevo al lector en el lugar de éste y le induce a compartir con él la conmoción⁴⁶.

En la película, por el contrario, el doctor no solo decide ocultarle deliberadamente la verdad a su paciente, sino que además le niega que padezca dicha enfermedad. No obstante, Emilio advierte las mentiras del médico por su constante carraspeo de garganta y el titubeo en su voz a la hora de hablar, así como porque sus explicaciones “seem more an excuse than an explanation”⁴⁷ cuando afirma que sus medicamentos son los mismos que los de Modesto al tratarse de los que normalmente se recetan a las personas mayores, tengan o no Alzheimer. Contrastando ambas escenas, la de la novela gráfica y la de su adaptación, esta última “loses all its informative character and only retains the narrative function of being the climax of the story, thus veering towards the fictional”⁴⁸. Este episodio supone un punto de inflexión para el personaje principal y para todos aquellos que lo rodean.

Como consecuencia de esta conversación, Emilio visita el segundo piso para conocer de primera mano el futuro que le aguarda. Las duras imágenes con las que se encuentra hacen mucho más difícil digerir las palabras del doctor. Un cambio muy interesante que se lleva a cabo en la película con respecto al texto original tiene que ver con esta visita a la planta de los asistidos o, mejor dicho, con quién la hace: mientras que en la primera va solo, en el segundo lo acompaña Miguel.

En la novela gráfica, Miguel, aun habiendo dejado clara su reticencia a subir esas escaleras en la visita guiada que ofrece a Emilio en su primer día en la residencia, lo acompaña de manera puramente altruista, destruyendo cualquier imagen que el lector tuviera hasta entonces de él. Desde el inicio, hay una evolución notoria del personaje, presentado, en un principio, como un cínico sin escrúpulos que se jacta de no involucrarse sentimentalmente con nadie y al que le gusta ridiculizar al resto de residentes con el único fin de divertirse. Con todo, Miguel sufre una trans-

46 Díaz de Guereñu, *Hacia un cómic de autor*, p. 170.

47 Brumme y Esteruelas, *op. cit.*, p. 346.

48 *Ibidem*, p. 346.

formación como consecuencia de su amistad con Emilio, convirtiéndose en un personaje más humano y sentimental. Y uno de esos momentos de debilidad es, precisamente, este.

Al contrario, en la película, Emilio va solo, puesto que justo antes de conocer la noticia de su enfermedad, ambos tienen una fuerte pelea en su habitación. Emilio, receloso, acusa a Miguel de haber estado robándole objetos personales como el reloj y la cartera. Este niega tales sospechas y lo atribuye a un desvarío de su compañero. Finalmente, Emilio termina por empacar el resto de sus pertenencias en la maleta y cargarla siempre consigo para evitar más desapariciones. El espectador, “que sabe que Miguel suele timar a otros ancianos, tiende de inicio a compartir las sospechas de Emilio. Pero esta serie de pequeños misterios tiene otra solución inesperada”⁴⁹: es el propio Emilio y no Miguel el que, a causa del Alzheimer, esconde bajo su colchón todos estos objetos. Después de la visita al segundo piso, ambos conversan en el jardín de la residencia sobre el descubrimiento de Emilio y Miguel, quien entiende perfectamente la difícil situación en la que se encuentra, por lo que le propone tomar unas pastillas que guarda en su armario para sí mismo por “si las cosas se ponen feas”. Instantes después

Miguel spies Emilio entering the pool area, he fears that his friend is in a dangerously disoriented state. However, Emilio’s plunge into the water—in a pose that reveals his past as a skilled swimmer—is not an act of senile confusion, but rather a cathartic reclamation of his life, and of his current living space along with it⁵⁰.

Esta adición es una de las escenas más conmovedoras de toda la película, bañada de una intimidad y una calma en torno a estos dos personajes que contrasta con la escena inmediatamente anterior. En un principio, esta escena, debido a técnicas cinematográficas como la cámara en mano o el uso de una música extradiegética de suspense, parece augurar la tragedia, pero, gracias a la estabilización del plano y al cambio de melodía, se convierte en una secuencia entrañable, donde Emilio y Miguel hacen

49 Díaz de Guereño, *Hacia un cómic de autor*, pp. 170-171.

50 Nagtegaal, *op. cit.*, p. 453.

las paces y su amistad vuelve a ser como antes. Al mismo tiempo, es “as much reclamation of his status as still fully alive as it is reclamation of the spaces in which he feels so”⁵¹. Esta reivindicación del espacio por parte de la ancianidad vuelve a aparecer más tarde con la escapada de la residencia en descapotable que protagonizan Emilio, Miguel y Antonia. La escena “quiebra la lógica de la obra en más de un sentido, pues arranca a los tres personajes de los límites de la residencia y de la monotonía de su existencia en ella”⁵² y devuelve el tono humorístico a la trama cuando, borrachos de una libertad utópica y anticipada, Miguel lanza el andador de Antonia a la carretera; “however, the mood soon turns to suspense, and the lively music and banter to silence, as Emilio becomes disoriented and veers the car violently off the road”⁵³.

El accidente de coche, de menor gravedad en la novela gráfica, no supone un cambio demasiado drástico para la trama, más allá de la bronca a Miguel por parte de la directora del centro, aunque sí en el desarrollo de la enfermedad de Emilio, que empeora notoriamente desde ese momento —llegando a olvidar cómo leer—. En la película, la escena del accidente es mucho más impactante: “the stillness of the camera coupled with the immobility of the escape vehicle that is angled into a ditch leaves the viewer to consider the worst for the three characters during the prolonged shot as a fade to black”⁵⁴. Ferreras, por su parte, decide omitir esa degradación paulatina del protagonista y enviarlo directamente al segundo piso tras el accidente. Son

dos maneras de contar la historia. Paco Roca desea transmitir el desarrollo habitual de la enfermedad, el que sufre cualquier individuo con Alzheimer, por ello enumera más síntomas y es mucho más gradual en el proceso. Por su parte, Ferreras busca un golpe de impacto mayor, apropiado para un público cinematográfico y esa es la razón por la que carga de tragedia el accidente y de culpabilidad a Miguel, que, intentando ayudarlo a lo contrario, es quien provoca el ingreso anticipado de su amigo en el temido piso de arriba⁵⁵.

51 *Ibidem*.

52 Díaz de Guereñu, *Hacia un cómic de autor*, p. 158.

53 Nagtegaal, *op. cit.*, p. 453.

54 *Ibidem*.

55 Rumí, *op. cit.*, pp. 144-145.

Pese a esta diferencia, en ambas obras “Emilio’s unavoidable move to the second floor is not romanticized [...] In fact this event is not depicted at all —it just happens. The narration selectively leaves this moment out of the story’s emplotment”⁵⁶. En la novela gráfica, por ejemplo, una viñeta en blanco es el elemento elegido para representar esta elipsis, seguida de una página muda que muestra a Antonia y Miguel comiendo solos, algo abatidos y separados por la silla vacía de Emilio. Entre ambas páginas, este ha sido trasladado al segundo piso, al de los asistidos. En la adaptación sabemos de su traslado por la conversación entre Miguel y la directora del centro tras el accidente.



Figura 12. Se usa el recurso de la viñeta en blanco para representar la elipsis (Roca, *op. cit.*, p. 89)

56 Fraser, *op. cit.*, p. 158.

Es entonces cuando Miguel sufre un cambio de actitud, ahora triste y apagada. Apenas come, casi ni habla y se muestra serio, nada queda ya del entusiasmo y descaro que lo ha caracterizado siempre. No obstante, es en los pequeños y grandes favores que hace a sus compañeros donde esta transformación se reafirma: le presta a la señora Sol un teléfono para que pueda llamar a sus hijos y le regala un perro y una correa extensible a Martín. En la película, además, le consigue un cigarrillo electrónico a Rosario y una pistola de agua a Carmencita, para que se defienda con ella de los alienígenas que la persiguen. Mientras que en el texto literario estas escenas se suceden con diálogo incluido, en el fílmico no, sustituyéndose por una música melancólica.

La marcha de Miguel al piso de arriba para ayudar a su amigo tampoco se muestra en ninguno de los textos. El lector/espectador lo intuye al ver una escena en la que Antonia come sola rodeada de las sillas vacías de sus amigos. Ya en el segundo piso, se muestra una escena en la que Miguel da de comer a un Emilio desorientado. Los rasgos del argentino van y vienen, apareciendo y desapareciendo ante la mirada de su amigo, solo quedan sus facciones, que acaban convirtiéndose en un borrón. Este final “narra literalmente el último tramo del camino de su protagonista, que culmina con el vacío de la página en blanco, metáfora visual apropiada de la mente aniquilada por el Alzheimer y de la muerte, sucesivamente”⁵⁷. En la adaptación, en lugar de este borrado identitario de Miguel, vemos a un Emilio absorto en su propio mundo que solo reacciona, sonriente, ante el apodo cariñoso de su amigo —Rockefeller, por haber sido director de una sucursal bancaria—. Mientras que en la novela gráfica la amistad de ambos desemboca en el olvido de Miguel, en la adaptación lo hace con el reconocimiento de este por parte de Emilio.

57 Díaz de Guereñu, *Hacia un cómic de autor*, p. 160.



Figura 13. El rostro de Miguel se desdibuja en la mente de Emilio (Roca, *op. cit.*, p. 95).

En la escena siguiente, Antonia, en busca de compañía, entra a la habitación de Rosario, volviéndose parte de su fantasía. Así, “through this empathic action, memory converges and becomes, in a certain way, a shared memory even if it is based on a completely fabricated one”⁵⁸. Esta escena cierra la novela, con el humo blanco del ferrocarril dando paso a dos páginas en blanco que anteceden una última escena humorística protagonizada por Martín y su perrita Milú, salvada de morir ahorcada en el ascensor gracias a la correa extensible que le dio Miguel. Esta continuación tras el desenlace del protagonista opera a dos niveles, uno narrativo y otro temático, pues, por un lado, prolonga el relato y, por otro, refuerza

58 Diego Batista, “Recovering the Irrecoverable: ‘The Memory of What Matters’ in Three Works by Paco Roca”, en *Spanish Graphic Narratives. Palgrave Studies in Comics and Graphic Novels*, eds. Collin McKinney y David F. Richter, Londres, Palgrave Macmillan, 2020, pp. 67-84 (p. 78).

esa idea que ya estaba en las dos páginas en blanco precedentes, la del final de una historia que no termina de concluir. En el largometraje, estas escenas se mantienen, pero la primera de ellas está insertada en la trama en otro orden, aunque esto no afecta al sentido narratológico.



Figura 14. Cierre de la novela gráfica (Roca, *op. cit.*, p. 97).

4. APROXIMACIÓN A UN CONCEPTO: ADHESIÓN EMOCIONAL

A lo largo de la historia, el ser humano ha experimentado la necesidad de relacionarse e interconectarse a través de la cultura, creando nuevos mecanismos comunicativos y medios de expresión. Así, la propia comunicación está sometida al cambio y a la evolución, siendo, por decirlo de alguna manera, susceptible al entorno en el que se desarrolla y, por tanto, moldeable. Ocurre en el cine, como en la vida real, que esa necesidad de establecer una conexión también está presente, pero en este caso “conjugando la realidad proyectada con nuestra propia realidad. Como en el mito platónico de la caverna, interpretaremos las luces y sombras proyectadas en la pantalla según nuestras propias capacidades perceptivas y cognitivas”⁵⁹. Esta conexión tan deseada del espectador ha sido denominada *identificación* por numerosos expertos en el ámbito cinematográfico.

Teóricos del cine como Metz consideran que el sujeto-espectador experimenta dos tipos de identificación del yo: la primaria, “que se da cuando el espectador se mimetiza con la cámara, haciendo suya su

59 Josep Sanmartín Cava, “Identificación, conexión e influencia en la experiencia cinematográfica”, *SCIO. Revista de Filosofía*, 13 (2017), pp. 189-226 (p. 191).

mirada”⁶⁰, y la secundaria, “con el personaje en lo representado”⁶¹. Esta doble identificación de la que habla el francés tiene su origen en la teoría freudiana, reelaborada por Lacan, sobre la identificación narcisista de la infancia, es decir, en el deseo de ver, pero también de ser visto. Por otra parte, investigadores como Sanmartín Cava diferencian otros tipos como la identificación a través del mito, la minoritaria o la abstracta, además de las ya expuestas por Metz. Entre tantos estudios sobre el concepto de *identificación*, cabe preguntarse por el significado de este y el uso que hacemos de él. Si atendemos a su acepción de “llegar a tener las mismas creencias, propósitos, deseos, etc., que otra persona” —usada en el ámbito cinematográfico—, nos damos cuenta de que la realidad es más compleja y de que, quizá, debemos sustituir, o al menos introducir, un concepto algo más acertado. Ya en los años 90, Perkins se hace eco de esta problemática y señala en su libro *El lenguaje del cine* que el término *identificación* “se refiere a una relación que en el cine es imposible —a saber, una inalcanzable proyección completa de nosotros mismos en el personaje de la pantalla”⁶². Ante tal imposibilidad, el autor propone que en su lugar se use el concepto de *asociación*, pues “la identificación no es necesariamente un factor dominante en nuestras reacciones”⁶³. Del mismo modo que Perkins propone asociación, el profesor Malpartida en su ensayo sobre las adaptaciones de *La flaqueza del bolchevique* y *Caníbal*, de Manuel Martín Cuenca, propone el término *adhesión emocional* porque de esta forma,

si pensamos en la *adherencia*, que implica *unión* o *aproximación*, salvamos el escollo de que *identificarse* es ser el otro, no *convivir con*, que parece una noción más razonable por cautelosa, y [...] esa supuesta identificación puede ser a menudo cambiante y no depende necesariamente de una *simpatía*, sino de un compadecimiento en el sentido primigenio de *padeecer con*, de implicarnos con el personaje y de que genere interés desde un punto de vista

60 *Ibidem*, p. 193.

61 Eugenio Cañizares Fernández, *El lenguaje del cine: semiología del discurso fílmico*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 1992 [tesis doctoral], p. 418.

62 Víctor Francis Perkins, *El lenguaje del cine*, Madrid, Fundamentos, 1997, p. 171.

63 *Ibidem*, p. 171.

emocional, pero siempre con un suficiente distanciamiento que permita la reflexión⁶⁴.

Al usar *adhesión emocional* se resolvería el debate centenario en torno al juicio crítico del espectador de cine. La capacidad reflexiva de este ha sido duramente cuestionada desde el nacimiento del medio audiovisual, así como su nivel de participación en la obra. Se acusa al espectador de adoptar un papel pasivo en el proceso de visionado de una película, de ser un mero receptor de imágenes que van sucediéndose, cuando en realidad “ver una película no es una experiencia pasiva en su totalidad, sino que depende de la subjetividad del espectador”⁶⁵. Es en la subjetividad del espectador donde este crea, a partir de experiencias personales, un mundo propio que será distinto al de la persona que se siente en la butaca de al lado. Esta visión, por otro lado, bastante arcaica y desactualizada, se ve reforzada por el lenguaje que utilizamos para definir, para nombrar. El término de *identificación*, aunque factible, es inestable y, sobre todo, incompleto, habida cuenta de que “puede emplearse refiriéndose a una relación especialmente intensa de participación con un personaje particular, pero no puede ampliarse legítimamente para sugerir el sumergimiento total de nuestra conciencia”⁶⁶. Coincidiendo con Perkins, Aumont *et al.* señalan que ese supuesto estado de identificación ha sido un problema “para todos los cineastas que han tenido el deseo o la voluntad de hacer filmes con la intención de intervenir en el curso de las cosas o de arrastrar a los espectadores hacia una toma de conciencia”⁶⁷, pues “una relación directa con los personajes de la pantalla es el modo más seguro de mantener nuestra participación”⁶⁸. De modo que, si queremos conseguir la desestigmatización del espectador de cine, representado hasta ahora como un individuo adormecido, de-

64 Rafael Malpartida Tirado, “Subjetividad y adhesión emocional en dos adaptaciones de la novela al cine: *La flaqueza del bolchevique* y *Canibal*, de Manuel Martín Cuenca”, *Signa*, 24 (2015), pp. 125-145 (p. 129).

65 Sanmartín Cava, *op. cit.*, p. 193.

66 Perkins, *op. cit.*, p. 171.

67 Jacques Aumont *et al.*, *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*, Barcelona, Paidós, 1996, p. 259.

68 Perkins, *op. cit.*, p. 172.

bemos revisar el lenguaje que empleamos para designar y reevaluar el concepto de *identificación cinematográfica*.

Expuestas estas apreciaciones, y atendiendo ya a la película que nos compete, la *adhesión emocional* define el proceso por el que una mujer joven como yo pueda empatizar y compadecerse de Emilio, un anciano jubilado que vive en una residencia, sin que necesariamente me vea reflejada o quiera parecerme a él; del mismo modo que Paco Roca escribe una “historia de viejos”, como muchos la han denominado, siendo un hombre de mediana edad que no padece de Alzheimer. La pregunta que cabría hacerse llegados a este punto es la siguiente: ¿cómo consiguen Roca y Ferreras esa adhesión de la que hablamos por parte del espectador? La construcción de unos personajes complejos e individualizados, diferenciados física y mentalmente del resto de residentes y con una historia personal de la que el lector es conocedor sin duda facilita que el espectador empatice y se involucre en la historia. No solo presenciamos la degradación de Emilio, nuestro protagonista indiscutible, también sabemos del deterioro, las dificultades y los recuerdos de los demás. A esto hay que añadir algunos de los mecanismos empleados por ambos artifices para reforzar la subjetividad de varias de las escenas analizadas en el epígrafe anterior. Recordemos, por ejemplo, la primera escena, esa en la que Emilio niega un préstamo bancario a una pareja. En el desarrollo de esta secuencia, espectador y protagonista asisten, a la par, a una triste y sorprendente revelación que pone de manifiesto los primeros síntomas de la enfermedad. Su confusión inicial “becomes our own as contradicting memories and scenes make both the character and the viewer question their experiences”⁶⁹. Esta fusión de realidad y ficción, esta reformulación de los recuerdos de Emilio “subjects the viewer to an unrelentingly confusing and disorienting worldview, where the spectator repeatedly shares with the protagonist [...] what appear to be certainties as to where and when we are, only to have these certainties whipped away”⁷⁰ y es lo que

69 Johnathan Wu, “Seeing Through the Eyes of Another: A Brief Review of the 2020 Film ‘The Father’”, *American Journal of Psychiatry Residents’ Journal*, XVIII, 1 (2022), p. 18.

70 Sadie Wearing, “Frames of dementia, grieving otherwise in *The Father*, *Relic* and *Supernova*: Representing dementia in recent film”, en *Critical Dementia Studies*, eds. Richard Ward y Linn J. Sandberg, Londres, Routledge, 2023, pp. 100-115 (p. 107).

Shuyi Li, en su artículo “Analysis of Time Narrative in ‘The Father’”⁷¹, denomina “tiempo psicológico”, que es

the time of individual subjective perception, refers to the reflection of the continuity and order of objective things in the course of the subject’s mental journey, and is a time concept that expresses strength and quality. By using the expression of “psychological time” in the film theme, reality and illusion, reality and potential, memories and the present can be presented at the same time, so as to extend the depth and span of the work⁷².

La construcción narrativa de *Arrugas*, así del hipotexto como del hipertexto, se consagra a ofrecer una experiencia inmersiva al espectador “through an interpretation which mirrors the film’s devices for offering a perspective on dementia which attempts to imaginatively reproduce experiences of the condition”⁷³. O, dicho de otra forma, el lector/espectador siente lo mismo que los personajes gracias a los mecanismos narrativos de los que se sirven Roca y Ferreras. En la novela gráfica encontramos otro ejemplo de esa convergencia entre realidad y ficción cuando Emilio (representado como un hombre de mediana edad) se afeita de madrugada en el baño de su habitación para ir a trabajar mientras Miguel lo mira sorprendido desde el quicio de la puerta para después unirse a él —esta escena no aparece en la adaptación—. Ficción y realidad “are intertwined, and a

71 Shuyi Li, “Analysis of Time Narrative in ‘The Father’”, en *Proceedings of the 2022 International Conference on Science Education and Art Appreciation (SEAA 2022)*, eds. Zehui Zhan, Fong Peng Chew y Marcus T. Anthony, Atlantis Press, 2022, pp. 915-921. La autora analiza en este artículo el tiempo narrativo de *El padre*, una película dirigida por Florian Zeller en 2020 que aborda el Alzheimer desde una perspectiva puramente subjetiva, es decir, desde la propia experiencia del paciente. Se trata, al igual que *Arrugas*, de una adaptación, en este caso de la obra de teatro *Le Père* (2012), del mismo director, y cabe observar que el tratamiento de la enfermedad y los mecanismos cinematográficos que se emplean para representarla son muy similares en ambas películas. Como señala Li en su ensayo, el tiempo narrativo de *El padre* puede dividirse en tres tipos: “psychological time, space time and nonlinear film narrative time”. Esta tripartición es extrapolable a *Arrugas*.

72 *Ibidem*, p. 916.

73 Wearing, *op. cit.*, p. 109.

montage world in which the present and memory permeate each other is constructed”⁷⁴. Por otro lado, además de estas imágenes creadas a partir de recuerdos moldeados por la enfermedad y la vejez, imaginadas para el entorno de los ancianos, pero reales para ellos, se insertan los *flashbacks* con el fin de conocer, o al menos vislumbrar, algunas escenas relevantes del pasado de los personajes; escenas que siguen ancladas a la memoria de aquellos que ya apenas recuerdan. De esta forma, se construye “a maze of memory about time by combining fragments”⁷⁵. Claro está que la memoria juega un papel importantísimo en el proceso de la adhesión emocional, puesto que, tal y como afirma Shuyi Li,

brought the audience into the narrator’s story time, and followed the characters’ memories in various time dimensions. Memory is based on the reproduction and re-imagination of reality. The continuous psychological time makes every space and every character keep their own details, feelings and hints, and implies the uncertainty of life⁷⁶.

Así, la escena en la que Emilio llega, miedoso y cohibido, a la escuela el primer día de clase o el comienzo de la tierna historia de amor de Dolores y Modesto nos ayuda a empatizar y conectar con los personajes. En el primer ejemplo, sirve, también, para establecer un paralelismo entre un episodio pasado y otro presente e identificar las emociones por las que está atravesando el protagonista. En el filme se añade una secuencia en la que Emilio, antes de dormir, revive un día de playa con su mujer y su hijo cuando este era todavía un niño. La felicidad del recuerdo se torna tensa por una niebla espesa que inunda la escena y lo trae de vuelta a la soledad de la residencia.

Otra técnica para alcanzar esa adhesión emocional es una mezcla de las dos anteriores, cuando los *flashbacks* y los recuerdos reformulados se dan al mismo tiempo, para confundir más a los personajes y al lector/espectador: Félix, condenado a revivir una y otra vez su paso por el servicio

74 *Ibidem*, p. 916.

75 *Ibidem*, p. 920.

76 *Ibidem*, p. 919.

militar; los marcianos que persiguen a Carmencita por la residencia y que solo existen en su cabeza; la señora Rosario, siempre esperando a bordo del Orient Express la parada final —para ella, Estambul; para el resto, la muerte—; Antonia, cuyo final converge con el de Rosario y que decide hacerle compañía en el trayecto; Emilio y la pérdida progresiva de sus capacidades cognitivas, que olvida el lenguaje (la escena de la pelota y el gimnasio es una de las más subjetivas de toda la novela/película, el lector/espectador está igual de confuso que él) y es incapaz de recordar a sus seres queridos (al final, cuando las facciones de Miguel van apareciendo y desapareciendo bajo la atenta mirada de su amigo o solo es capaz de reconocerlo cuando este le llama por su apodo —al igual que Modesto—).

5. CONCLUSIONES

En las últimas décadas hemos asistido a un creciente interés por la novela gráfica no solo a nivel internacional, sino también nacional, dando lugar a una tendencia a adaptar este género al medio audiovisual. Los cineastas, al margen de las motivaciones reales de cada uno, han encontrado en ella una fuente de inspiración para narrar historias verosímiles, con cuyos personajes creíbles el público pueda fácilmente conectar y ser capaces de tener un gran impacto en la cultura popular. Solo hay que echar un vistazo a cualquier corpus de adaptaciones filmicas y televisivas de este género, que es cada vez más prolífico y profuso. Con todo, aún existen estudiosos e investigadores cuyo discurso sostiene la relegación de la novela gráfica a una especie de literatura de segunda, una “subliteratura” que no merece ni el reconocimiento ni el prestigio del que gozan otros géneros más antiguos, condenándola a la otredad, a los márgenes de lo que ellos consideran la “verdadera literatura”.

El análisis comparativo de las obras de Roca y Ferreras que se ha realizado demuestra que las permutas llevadas a cabo por este en el complejo proceso de trasposición de la novela gráfica —adición, mantenimiento y supresión de diferentes elementos como situaciones, personajes y espacios— hacen funcionar su hipertexto como una obra autónoma, sin alterar la solidez narrativa del texto matriz. *Arrugas* es un claro ejemplo de

una historia que aborda temas actuales de carácter social y de gran interés para el público, desde un enfoque poco transitado en el medio literario; de ahí su atractivo para trasladarla al formato audiovisual. Mediante la inserción de diversos mecanismos como los *flashbacks*, la convergencia de pasado y presente o la manipulación de los recuerdos, ambos artífices rompen con el tono narrativo de las novelas y películas tradicionales. Estos elementos no son más que una compleja combinación de formas de subjetividad que propician la creación de un vínculo entre los personajes y el lector/espectador al que nos referimos como *adhesión emocional*. Si bien durante décadas en el ámbito cinematográfico se lo ha denominado *identificación*, creemos que este concepto, además de infantiloides, es bastante problemático, pues condena al espectador a la pasividad y a la inacción frente a la pantalla. Al utilizar *adhesión emocional* estamos, de alguna manera, rompiendo una lanza a favor de este y salvaguardando su capacidad reflexiva en el curso de la película. Por todo lo expuesto a lo largo del artículo, es conveniente una reevaluación de aquellos conceptos que utilizamos para designar determinados procedimientos cinematográficos cuando analizamos una adaptación.