

LAOCOONTE

REVISTA DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

Nº 10 • 2023 • ISSN 2386-8449

PRESENTACIÓN

Texto de **Coordinación editorial**

UT PICTURA POESIS

‘Las potencias de Alonso Gil’, por **Esther Regueira Mauriz**

Imágenes de *Laocoonte* n.10, de **Alonso Gil**

PANORAMA: TRADUCCIÓN Y ESTÉTICA: COMPATIBILIDADES MANIFIESTAS, ENCUENTROS NECESARIOS

Traducción y estética: compatibilidades manifiestas, encuentros necesarios. **Patricia Rojo Lemos**

CONVERSANDO CON

Isabel García Adánez, por **Patricia Rojo Lemos**

TEXTO INVITADO

Traducir literatura al gallego, **Rosa Marta Gómez Pato** y **Patricia Rojo Lemos**

ARTÍCULOS

El falatório de Stela do Patrocínio. Escucha, transcripción y lenguaje poético

Narrativa transmedia y transcultural. Adaptando el arquetipo del héroe vengador en *El Lobo Solitario y su cachorro* y *Camino a la Perdición*

Some Like it Hot in Communist Romania and Francoist Spain

No hay arte sin piedad. *Praxis a priori, mythos in medio, poesis a posteriori*

Elaine Sturtevant. El valor de la repetición versus el valor de la traducción

RESEÑAS

EDITA

SEyTA.
SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

<https://ojs.uv.es/index.php/LAOCOONTE/article/view/22143>

Nº 10 • 2023 • ISSN 2386-8449 • DOI 10.7203/Laocoonte.0.8.

<https://ojs.uv.es/index.php/LAOCOONTE/index>

COORDINACIÓN EDITORIAL

Vanessa Vidal Mayor (Universitat de València), **Miguel Ángel Rivero Gómez** (Universidad de Sevilla), **Rosa Benítez Andrés** (Universidad de Salamanca).

SECRETARÍA DE REDACCIÓN

Lurdes Valls Crespo (Universitat de València), **Irene León Tribaldos** (Universidad de Salamanca), **Carlos Castelló García** (Universitat de València), **Mikel Martínez Ciriero** (Universidad de Navarra).

COMITÉ DE REDACCIÓN

Rosa Benítez Andrés (Universidad de Salamanca), **Matilde Carrasco Barranco** (Universidad de Murcia), **Ana García Varas** (Universidad de Zaragoza), **Mª Jesús Godoy Domínguez** (Universidad de Sevilla), **Marina Hervás Muñoz** (Universidad de Granada), **Fernando Infante del Rosal** (Universidad de Sevilla), **Miguel Ángel Rivero Gómez** (Universidad de Sevilla), **Carmen Rodríguez Martín** (Universidad de Granada), **Miguel Salmerón Infante** (Universidad Autónoma de Madrid), **Juan Evaristo Valls Boix** (Universitat de Barcelona), **Vanessa Vidal Mayor** (Universitat de València), **Gerard Vilar Roca** (Universitat Autònoma de Barcelona).

COMITÉ CIENTÍFICO INTERNACIONAL

Rafael Argullol (Universitat Pompeu Fabra), **Paula Barreiro López** (Universidad Toulouse 2 Jean Jaurès), **Luis Camnitzer** (State University of New York), **Román de la Calle*** (Universitat de València), **Anacleto Ferrer Mas *** (Universitat de València), **Eberhard Geisler** (Johannes Gutenberg-Universität Mainz), **José Jiménez*** (Universidad Autónoma de Madrid), **Elena Oliveras** (Universidad de Buenos Aires y Universidad del Salvador), **Pablo Oyartzun** (Universidad de Chile), **Francisca Pérez Carreño*** (Universidad de Murcia), **Bernardo Pinto de Almeida** (Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto), **Georges Sebbag** (Doctor en Filosofía e historiador del surrealismo), **Zoltán Somhegyi** (Károli Gáspár University of the Reformed Church, Hungary), **Robert Wilkinson** (Open University-Scotland), **Martín Zubiria** (Universidad Nacional de Cuyo), **Anna Christina Soy Ribeiro** (Texas Tech University).

DIRECCIÓN DE ARTE

El golpe. Cultura del entorno

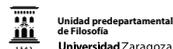


Excepto que se establezca de otra forma, el contenido de esta revista cuenta con una licencia Creative Commons *Atribución 3.0 España*, que puede consultarse en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>

EDITA

SEyTA.
SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

CON LA COLABORACIÓN DE



LAOCOONTE aparece en los catálogos:



†

El equipo editorial de *Laocoonte* lamenta la pérdida de nuestro apreciado colega Luigi Russo (1943-2018) de la Università di Palermo. Agradecemos su valiosa colaboración como miembro del Comité científico de nuestra revista.

LAOCOONTE

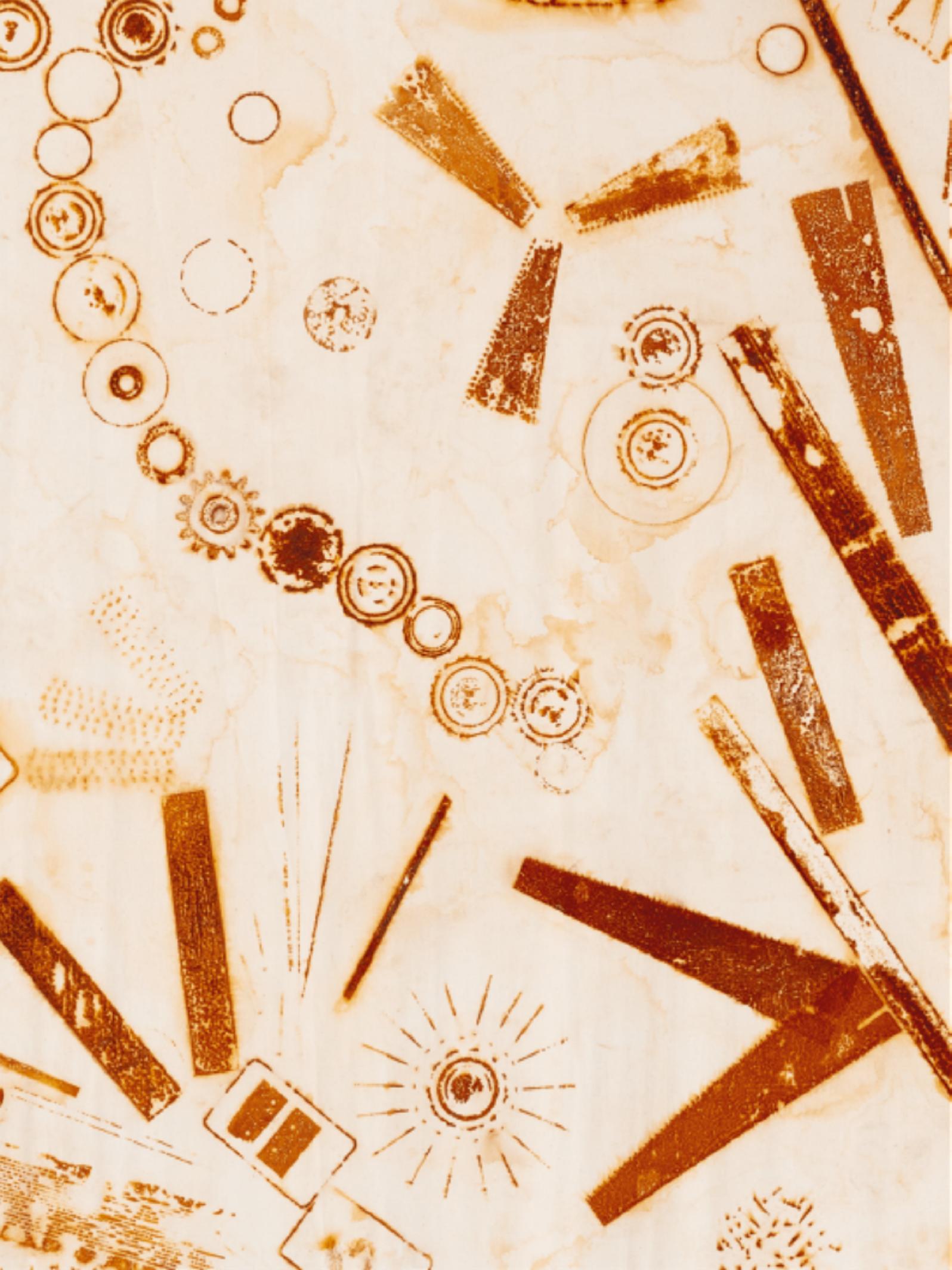
REVISTA DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

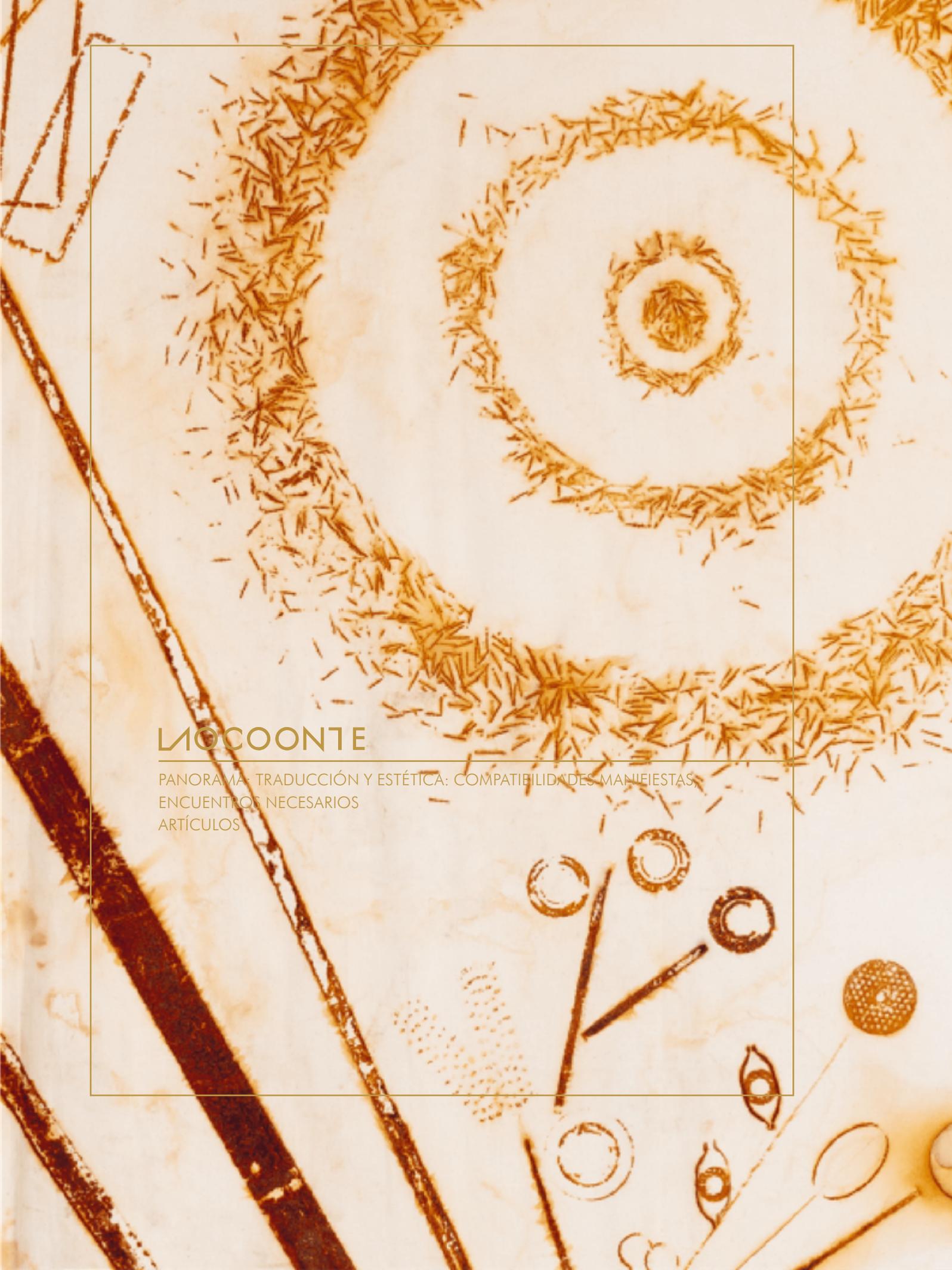
Nº 10 • 2023

PRESENTACIÓN.....	7
UT PICTURA POESIS	9
Las potencias de Alonso Gil , de Esther Regueira Mauriz	11
Imágenes de <i>Laocoonte</i> n. 10, de Alonso Gil	27
PANORAMA	
TRADUCCIÓN Y ESTÉTICA: COMPATIBILIDADES MANIFIESTAS, ENCUENTROS NECESARIOS	29
Traducción y estética: compatibilidades manifiestas, encuentros necesarios, por Patricia Rojo Lemos	31
CONVERSANDO CON	
Conversando con la traductora literaria Isabel García Adánez , por Patricia Rojo Lemos	41
TEXTO INVITADO	
Traducir literatura al gallego, por Rosa Marta Gómez Pato y Patricia Rojo Lemos	61
ARTÍCULOS	
El falatório de Stela do Patrocinio. Escucha, transcripción y lenguaje poiético, Celiner Ascanio Barrios	77
Narrativa transmedia y transcultural. Adaptando el arquetipo del héroe vengador en <i>El Lobo Solitario y su cachorro</i> y <i>Camino a la Perdición</i> , Pablo Sánchez López	89
Some Like it Hot in Communist Romania and Francoist Spain, Cristina Zimbroianu	103
No hay arte sin piedad. Praxis a priori, mythos in medio, poesis a posteriori, J. A. Corbal	116
Elaine Sturtevant. El valor de la repetición versus el valor de la traducción, Mónica Yoldi López	134
RESEÑAS	
Verónica Gerber Bicecci en una brumosa orilla, José Joaquín Parra Bañón	146
Aparatos, rituales, percepciones: Una genealogía del aparecer, Sergio Martínez Luna	149
<i>Fuera de lugar</i> , un diálogo con Edward Said desde la práctica artística, Alba Valladares Ramírez	155
Adam Smith desconocido: retóricas antiguas para tiempos modernos, Javier Leñador	160
La ironía y lo múltiple. Fragmentos para una emancipación, Elías Manzano Corona	164
Desde el oficio de ilustrador, Miguel Salmerón Infante	168
Desde la lucidez de una vida, Rosa Benéitez Andrés	171

La actualidad de Peter Szondi: un recorrido por sus posiciones hermenéuticas, Melania Torres Mariner	176
El intelecto no está de moda, Susanna González Turigas	181
Literatura y experiencia: nuevas miradas sobre la vida y obra de Goethe en la biografía de Helena Cortés, Elena Martín-Gil Palacios	185
Aproximaciones a la Estética Cotidiana, Natxo Navarro Renalias	188
La vida dañada como potencial de resistencia, Irene León Tribaldos	193
Del vocabulario budista a las luchas iconológicas de la Alemania del siglo XX: actualidad y necesidad de las disputas, Carlos Castelló García	197
Imágenes de Alonso Gil	
Imagen de portada de Alonso Gil	







LOCOONTE

PANORAMA: TRADUCCIÓN Y ESTÉTICA: COMPATIBILIDADES MANIFIESTAS,
ENCUENTROS NECESARIOS
ARTÍCULOS



Narrativa transmedia y transcultural. Adaptando el arquetipo del héroe vengador en *El Lobo Solitario y su cachorro* y *Camino a la Perdición*

Transmedia and transcultural storytelling. Adapting the avenging hero archetype in Lone Wolf and Cub and Road to Perdition

Pablo Sánchez López*

Resumen

Las adaptaciones entre industrias creativas son una de las tendencias más importantes ahora mismo en la cultura popular contemporánea. A partir de un análisis narrativo y estético, este artículo se centra en un estudio de caso transcultural y transmedia: una doble adaptación que parte de un manga japonés, *El Lobo Solitario y su Cachorro*, y su traslación a novela gráfica en EE.UU., *Camino a la Perdición*; y que a su vez es convertida en una película de Hollywood del mismo título. El recorrido entre estas tres obras tiene como hilo conductor un arquetipo narrativo, el del héroe vengador, que servirá como ejemplo de cómo estructuras, ideas y tropos sobre la venganza cambian o se mantienen cuando un mismo relato es narrado en diferentes medios y culturas.

Palabras clave: estudios de comic, adaptaciones, estudios de cine, narrativa transmedia

Abstract

Adaptations among creative industries are one of the most relevant tendencies in contemporary popular culture. Based on a narrative and aesthetic analysis, this paper focuses on a transcultural and transmedia case study: a double adaptation that starts from a Japanese manga, *Lone Wolf and Cub*, and its translation into a graphic novel in the U.S., *Road to Perdition*; and which in turn is turned into a Hollywood movie of the same title. The journey between these three works has as its common thread a narrative archetype, the avenging hero, which will serve as an example of how structures, ideas and tropes about revenge change or are maintained when the same story is told in different media and cultures.

Keywords: comic studies, adaptations, film studies, transmedia narrative

1. Introducción

Una de las pautas de producción y consumo cultural más importantes del siglo XXI es la adaptación al cine de cómics, específicamente de cómics de superhéroes. Si bien es cierto que las adaptaciones audiovisuales de cómics se pueden rastrear hasta los años 50 con seriales tanto en cine como en televisión dedicados a *Superman* (Alarcón 2011), académicamente se considera que la primera película de superhéroes es *Superman*, dirigida por Richard Donner en 1978 (López 2008, Casas 2011). *Superman* es el film que da inicio al género en Hollywood, pero el éxito y el dominio en la taquilla de las adaptaciones de cómics surgirá ya en nuestro siglo, tras el estreno de *Spiderman* (Sam Raimi 2002) con 821 millones de dólares recaudados en todo el mundo a partir de

* Institución: Universidad Rey Juan Carlos. Mail: pablo.sanchez@urjc.es

un presupuesto de 140 millones, mostrando el tremendo potencial de los personajes Marvel para construir franquicias cinematográficas rentables.

El éxito de las películas de superhéroes, estancado en un sistema centrado en propiedades intelectuales y franquicias más que en nuevas ideas (Kidman 2019), no es monolítico. Ya desde finales de los 90, los estudios de Hollywood comenzaron a dar luz verde a proyectos que se centraban en trasladar a la gran pantalla toda una serie de cómics independientes con sensibilidades más adultas y alejados del estereotipo de tebeo para adolescentes. Es el caso de *Camino a la Perdición*, segunda película del director británico Sam Mendes, basada en una novela gráfica publicada en Estados Unidos (EE.UU.) en 1998. La particularidad de *Camino a la Perdición* es que se trata de una obra que es también una adaptación, en este caso no transmedia sino transcultural, puesto que reinterpreta y reimagina un manga japonés editado en la década de los 70 titulado *El Lobo Solitario y su Cachorro*.

El estudio de cómo una misma historia puede trasladarse a distintos medios y diferentes culturas nos permite analizar los tropos narrativos y estéticos capaces de trascender países y sociedades diferentes; pero también investigar cómo los arquetipos, en este caso, el del héroe vengador, necesitan de ciertas traducciones mediáticas para poder llegar a públicos distintos.

2. Metodología y objetivos

En este trabajo partiremos del análisis narrativo según lo han desarrollado Casetti y Di Chio (1991: 17) tanto en textos literarios como, sobre todo, fílmicos; herramienta de análisis que nos permite tanto estudiar la traslación de un manga japonés a un cómic estadounidense, como la reinterpretación del lenguaje de las viñetas al medio audiovisual. El estudio de la narración de un texto de ficción debe partir de una serie de componentes fundamentales: personajes, situaciones, acontecimientos y transformaciones (Sulbarán 2000) y en esta investigación este marco de análisis se centrará en las características, evolución, traslación y desarrollo transmedia y narrativo del arquetipo del héroe vengador.

Así, los objetivos que se plantean en este trabajo son describir las características arquetípicas del personaje del héroe vengador que son consustanciales a este y, al mismo tiempo, las que son particulares de cada cultura y medio; y, por otra parte, analizar cómo afectan a la narrativa del relato las idiosincrasias del personaje en función de la cultura y del medio.

3. Adaptaciones y arquetipos transculturales

Utilicemos el término que sea —traslación, traducción, recreación o transposición—, lo cierto es que las adaptaciones de textos escritos a otros medios (hasta el siglo XX, casi exclusivamente a algún tipo de arte escénica como el teatro o la ópera) es algo que ha existido desde hace siglos (Sánchez Noriega 2001). La adaptación es una reescritura, una obra basada en una fuente original y separada temporal o mediáticamente (o ambas) pero que funciona de forma autónoma, y que, al mismo tiempo, genera un diálogo con la obra en la que se basa (Gutiérrez 2019, Baile 2020). Es fundamental que el espectador o el lector de la adaptación pueda leer y comprender sin ningún problema la obra a pesar de no haber leído previamente el texto original.

Aunque el *comic-book* estadounidense y el manga japonés son considerados ejemplos del conocido como arte secuencial, suponen aproximaciones narrativas,

estéticas e incluso de negocio completamente diferentes. Partiendo de un origen común, la publicación de tiras o viñetas en la prensa escrita, cada país vio su industria del cómic evolucionar de forma particular. En EE.UU., se desarrolló un mercado de cómics de tamaño de revista con una extensión de entre 24 y 32 páginas que, tras el debut de *Superman* en 1938 (Guiral 2007), acabaría desembocando en el dominio del género de superhéroes en los puestos de venta. Por su parte, el manga, sobre todo a partir de la posguerra, se centró en publicar revistas de alrededor de 150 páginas en las que se incluían varias historias, en general serializadas de número a número (Eji 2012). Con el tiempo, el mercado japonés se ha ido segmentado de tal manera que todos los públicos pueden encontrar mangas de su gusto, aunque el mercado está dominado por los *shonen* —mangas con temáticas dirigidas a chicos adolescentes— y los *shojo* —mangas con temáticas dirigidos a chicas adolescentes—.

La adaptación de una historia que tiene como origen un manga japonés a un comic norteamericano tiene una doble interpretación para los intereses de este artículo. Por un lado, es una adaptación transhistórica porque hay casi tres décadas de diferencia entre la publicación de la obra original y la adaptación. Por otro lado, se trata de una adaptación transcultural ya que, en la versión estadounidense, el relato es reinterpretado traduciendo los elementos estéticos e históricos (no así el núcleo narrativo, cuya estructura se respeta con bastante fidelidad) para que puedan ser leídos por un público diferente que entienda los códigos que rodean la historia. Una adaptación transcultural supone comparar y contrastar dos marcos cognitivos que se enraízan en una historia y unas pautas estético-narrativas diferentes, convirtiéndose en “una forma de repetición sin replicación” (Hutcheon 2006).

Es precisamente Linda Hutcheon quien, en el mundo académico, más ha apostado por el análisis transcultural y transmedia de adaptaciones, apartándose de una tradición en los estudios literarios que despreciaba las adaptaciones audiovisuales como copias cuyo valor dependía casi en exclusiva de la calidad percibida de la obra original (Esteve 2021). Hoy en día, no es anatema afirmar que toda obra artística es, en un modo u otro, derivativa (Stam 2005), lo que no le resta legitimidad ni como producto cultural ni como objeto de estudio académico. La “fidelidad” a la obra original sería, por tanto, un concepto difuso que, para poder analizarse rigurosamente, tendría que dividirse en elementos —argumento, temas, tono, estética— en una descomposición tanto del original como de la adaptación que excede los objetivos de esta investigación.

Para analizar el arquetipo del héroe vengador, primero tenemos que definir los arquetipos como un grupo de conceptos que forman parte del imaginario colectivo universal que se relacionan con construcciones inconscientes de la mente humana (Jung 1998). A partir de esta idea, Vogler (2002) traslada el arquetipo a las narraciones, específicamente a los relatos de aventuras que tienen una estructura conocida como el viaje del héroe¹. Los arquetipos de Vogel son el héroe, la sombra (el villano), el tramposo, el guardián del umbral, el mentor y la figura cambiante. Con el tiempo, el arquetipo del héroe ha ido evolucionando para adaptarse mejor a las narraciones

1 Estos relatos presentan a un héroe envuelto en una aventura que consta de diferentes etapas que, una vez analizadas, se repiten con insistencia a lo largo del tiempo. Estas etapas serían la separación, la iniciación y el retorno (Campbell 1972: 25).

postmodernas, donde los valores morales del héroe ya no son los representativos de los relatos clásicos (Cardona 2006).

Uno de los tropos más conocidos dentro de la literatura universal es el del personaje vengador, quien aúna aspectos positivos en según qué narraciones al ejercer como héroe del relato, pero, sobre todo, atributos negativos que acaban resultando en narraciones trágicas. La venganza es considerada, incluso, como uno de los temas más antiguos de la literatura occidental (Hack 2007). Precisamente a partir de aquí surgirá uno de los desarrollos al concepto prototípico de héroe: el héroe vengador. Como su misma denominación indica, el objetivo de este personaje es la venganza contra sus enemigos, siendo esta algo para lo que el fin justifica los medios y por ello digna de sacrificarlo todo, incluso su vida, para alcanzarla.

El esquema más corriente que sigue una historia protagonizada por un héroe vengador es el siguiente: 1) presentación del mundo del héroe, paz, estabilidad; 2) muerte violenta de un personaje muy unido sentimentalmente al héroe (familia, amigos), lo que conlleva la ruptura de ese mundo anterior; 3) el héroe vengador se adentra en un “mundo desconocido” (otro país, otra ciudad, los “bajos fondos”, etc.) en busca del medio para cobrarse su venganza; 4) venganza y restablecimiento del equilibrio perdido, lo que muchas veces lleva a la siguiente etapa; 5) muerte del personaje, ya que normalmente la venganza agota la historia y con ello la vida del propio héroe.

Al ser una evolución del héroe tal y como Campbell y Vogler lo habían definido, la estructura en tres pasos, Iniciación-Conflicto-Resolución, pasa a convertirse en una de Afrenta-Recuperación-Venganza (Lucey 1996). Normalmente, en este esquema se observa cómo el tiempo transcurrido desde la afrenta hasta la consumación del acto de venganza es ciertamente escaso; días, semanas a lo sumo. Aun así, los relatos de venganza también pueden desarrollarse en largos periodos de tiempo, siendo un tropo muy repetido también el del protagonista-niño que es separado violentamente de su entorno familiar y dedica años a planificar su venganza.

4. El manga: *El Lobo Solitario y su Cachorro*

Cuando creé estos personajes, el samurái con el niño, la historia se desarrolló sola. Él es un samurái, así que toparse con peleas es inevitable, pero a la vez siempre está con su hijo, que está expuesto al peligro que suponen estas batallas. La tensión esencial entre su imperativo para hacer frente a estos desafíos mientras lleva consigo a su hijo durante el viaje hacia que la historia, literalmente, avanzara por sí misma (Horn 2006).

De esta manera se refiere el guionista Kazuo Koike al personaje principal de su serie más conocida, *El Lobo Solitario y su Cachorro* (*ELSYSC*). El primer capítulo de esta vio la luz en septiembre de 1970 dentro de las páginas de una revista japonesa dedicada al manga llamada *Manga Action* en la que se publicaban y se siguen publicando historias enfocadas a hombres de entre 18 y 30 años. El manga en cuestión, llamado en su país de origen *Kozure Okami*, contaba en apenas 60 páginas cómo un *rōnin*, (samurái sin maestro al que servir) empleaba su espada como si de un mercenario se tratase durante la época del Japón feudal del siglo XVII. La peculiaridad de la historia estribaba en el hecho de que este mercenario y excelente espadachín iba permanentemente acompañado de su hijo, de tan sólo tres años de edad.

En el caso del manga, los años 60 y 70 vivieron un *boom* de relatos basadas en la historia japonesa, cómics de época de gran éxito entre el público adulto que jugaban con las tradiciones del japon feudal (el periodo Tokugawa entre 1600 y 1868) y recreaban aquella época como un espacio mítico ligado a la idea de Japón como nación histórica (Cohn 2010). A priori, nada hacía presagiar el impacto que *ELSYSC* iba a tener en Japón. Tanto Koike como el dibujante Goseki Kojima ya eran, antes de la publicación del primer capítulo de *ELSYSC*, conocidos autores de manga con años de experiencia a sus espaldas. Sin embargo, ninguno de ellos pudo prever el enorme éxito que su creación acabaría cosechando. La saga duró seis años y llegó hasta los 172 capítulos y más de 8700 páginas, para ser justo inmediatamente reeditada en 28 tomos, cada uno de los cuales vendió millones de ejemplares. El impacto de la obra en japon se acrecentó con las seis películas inspiradas en el manga que se rodaron entre 1972 y 1974, y una serie de televisión estrenada a finales de los setenta que duró cuatro temporadas.

El protagonista de *ELSYSC* es Itto Ogami. La historia de Itto es, claro, una historia de venganza. Se podría decir que Itto es una víctima, un daño colateral en un conflicto de mayor envergadura; esto es, las ambiciones de poder de los Yagyu, el clan de asesinos a las órdenes del *shogun*². Itto, el fiel albacea oficial del Shogun, verdugo obediente y disciplinado, noble y leal, ve cómo su familia es asesinada, pierde la vida que conocía, su futuro y, en el camino, su propia humanidad. Llevada a cabo la traición, a Itto sólo le queda someterse al *seppuku* —también llamado *harakiri*, suicidio ritual por desentrañamiento—. Sin embargo, se niega a ello y, por tanto, renuncia al honor de samurái. Por el contrario, decide dedicar el resto de su existencia a vagar por Japón, desterrado de la capital, Edo, esperando la vindicación que suponga la consumación de su venganza.

Podríamos definir a Ogami como un héroe vengador prototípico. Se ha convertido en un *rōnin* primero y en un proscrito después, un asesino despiadado y casi invencible debido a su asombroso manejo de la catana. Más allá de su despiadada sed de venganza, Itto no es capaz de mostrar bondad y generosidad ni siquiera ante su propio hijo, aunque a lo largo de la historia sí que ofrece sus servicios a ciertas causas que él considera justas. Su tormento tiene una perfecta extensión en el carácter de su pequeño hijo, Daigoro, un personaje que se debate toda la obra entre el amor incondicional a su padre y la necesidad de seguir, como él, lo que llaman el *meifumado*, “el camino del infierno”. Este camino expresa la personalidad de ambos, su necesidad de dejar atrás el mundo terrenal, el pasado, todo lo que alguna vez significó algo para ellos y emplear todas sus energías en llevar a cabo su venganza, lo único que importa. Daigoro, más ambivalente que su padre, es capaz de maravillarse ante una flor o un insecto y, al instante siguiente, estar dispuesto a sacrificar su vida sin pestañear si esta es la voluntad de su padre.

Itto Ogami es un samurái caído en desgracia, pero sus actos siguen guiados por el *bushidō*. En el *bushidō*, código de principios del guerrero, prevalecen como ideas fuerza el respeto y la obediencia al señor, una actitud entregada y valiente tanto frente a la vida como ante la muerte. Este código facilita el viaje de Itto puesto que el samurái debe estar dispuesto a sacrificarlo todo si su misión así lo requiere. Al inicio

2 Caudillo militar que gobernaba *de facto* en Japón entre los siglos XII y XIX.

de la historia, el destino de Itto y Daigoro es incierto. Los capítulos, autoconclusivos, no siguen una línea argumental definida. Será más adelante, a través de diversos *flashbacks*, cuando se irá desarrollando la gran trama que vertebra la obra, el enfrentamiento entre Itto y el Clan Yagyu, el cual irá avanzando paulatinamente hasta alcanzar su sangriento clímax. La narración, en tercera persona, acentúa el distanciamiento con los personajes. Esta suerte de narrador omnisciente capaz de adentrarse en los más íntimos pensamientos de cada uno de los personajes no duda en hacer uso, por ejemplo, de poemas y canciones propios del folclore japonés que favorecen la inmersión del lector dentro no sólo de la historia sino también de la época retratada. No deja de ser, éste, un manga que se apoya constantemente en las raíces de la cultura japonesa, dato que puede dificultar la comprensión de la actitud de ciertos personajes. Podemos tomar como ejemplo de esto la felicidad o, mejor dicho, la satisfacción que sienten algunas de las víctimas de Itto por, como alguno de ellos reconoce, haber perecido ante la espada de un hombre para el que el honor personal es su única forma de vida. Más aún, la propia moral de Itto puede parecer, a los ojos de un occidental, ciertamente difusa, puesto que en su periplo acaba con la vida no sólo de personajes que podrían calificarse como malvados, sino que también caen bajo el acero de su catana personas buenas, incluso pacíficas. Quizás una de las pocas razones para dudar de que Itto es un “héroe” sea que él no busca redención, tan sólo muerte.

Llegados a este punto no podemos decir que *ELSYSC* sea tan sólo una historia de venganza. El manga funciona también como retrato de una época, el Japón feudal, y de sus gentes. La narración está repleta de acotaciones históricas y sociales que hacen referencia a toda clase de aspectos propios de aquel mundo antiguo, desde la estructura social, la forma de gobierno, las festividades, las leyendas o las supersticiones. En su vagabundear por Japón, padre e hijo cruzan sus destinos con todo tipo de personajes como campesinos, monjes, estafadores y guerreros. La representación que se hace de esta época histórica es realista, sí, pero también excesivamente idealizada al presentar como un personaje “positivo” al protagonista, un mercenario asesino, una auténtica máquina de matar sin (aparente) compasión. Itto Ogami no sólo no es juzgado por los autores, sino que es representado como un ejemplo característico de un momento (durante el *shogunato*) y una forma de entender la vida y la muerte (*bushidō*) que hoy en día tienen cierto carácter romántico. Este carácter romántico queda reflejado en esa imagen de un hombre para el que el honor lo es todo, capaz de sacrificar su propia vida por este ideal superior.

5. El cómic: *Camino a la Perdición*

Francamente, la lealtad y el honor son de lo que Michael O’Sullivan cree que trata esta historia. De lo que realmente trata es de cuán insensato es cualquiera que piense que existe algo parecido al honor o la lealtad entre ladrones. Pero también trata de amor incondicional: El padre ama al niño, y el niño ama al padre. Esa es la esperanza de O’Sullivan, su posible redención (Singh 2002)

Así se refiere el escritor Max Allan Collins a lo que él considera el tema central de la novela gráfica publicada en 1998 titulada *Camino a la Perdición*. ¿Cómo fue el “traspaso” de la historia de Itto Ogami a un cómic publicado en los Estados Unidos?

En el punto anterior hemos comentado cómo el enorme éxito de *ELSYSC* llevó a que se realizarán una serie de películas adaptando el manga a la gran pantalla. Así pues, en 1980, se utilizó parte del metraje de estas películas para hacer una remezcla de las mismas que tuviera la suficiente coherencia como para poder ser exportada fuera de Japón. El film que finalmente se estrenó en América, *Shogun Assassin*³ (Robert Houston 1980), no pasó en su momento de ser una película de culto alejada de los grandes circuitos comerciales. No fue un éxito, pero tampoco pasó desapercibida. La imagen de ese *rōnin* y su particular sentido del honor tan desconocido en occidente, el ritmo endiablado de la cinta, así como la violencia descarnada que impregnaba la historia consiguió seducir a muchos espectadores. Entre ellos, por ejemplo, se encontraba un joven guionista y dibujante de cómics que se sintió inmediatamente subyugado por la película y sus personajes. Este joven se llamaba Frank Miller, el hoy conocido autor de *300*, *Sin City* y *El regreso del Caballero Oscuro* que, fuertemente influenciado no sólo por la película sino por la existencia del manga en que ésta se basaba, escribió una novela gráfica, *Ronin*, en la que el protagonista es un samurái, con un cierto parecido a Itto Ogami, que se reencarna en una Nueva York futurista donde deberá hacer frente a los demonios (literalmente) de su pasado. La encendida defensa que emprendió Miller del manga de Koike y Kojima llamó la atención de una editorial de cómics minoritaria, First Comics, la cual, previa compra de los derechos de la obra, comenzó a editarla en EE.UU. El primer número vendió más de 100.000 ejemplares. Una nueva edición de *ELSYSC*, publicada en el año 2000 por la editorial *Dark Horse*, con portadas entre otros del propio Miller, llegó a superar el millón de ejemplares vendidos (O'Rourke 2009).

Otro de los autores de cómics que se declararon públicamente seguidores del manga fue Max Allan Collins. Collins era un escritor de novelas policíacas que había obtenido un éxito relativo con una serie de libros protagonizados por Nathan Heller, un detective privado que resuelve casos en los que se ven envueltos celebridades en el Chicago de los años 30. Collins tenía también experiencia en el mundo del arte secuencial, ya que había escrito cómics que se inscribían dentro de esta temática detectivesca como *Ms. Tree*, *Mike Danger* o las más conocidas tiras de Dick Tracy. Por ello no es extraño que a principios de los años 90, el editor de Paradox Press, una división de la poderosa DC Comics, editora de las aventuras de Superman y Batman entre otros, llamara a Collins para preguntarle si tenía alguna idea para su línea de cómics (Singh 2002). Paradox Press era un sello encargado de sacar adelante novelas gráficas cuya temática estuviera alejada de los superhéroes y que, de esta manera, pudieran ser más accesibles al público en general. La idea inicial del editor Andrew Helfer era que Collins escribiera tres novelas gráficas que más tarde pudieran ser recopiladas en un solo volumen. Helfer quería algo parecido a lo que Collins se encontraba haciendo en las novelas protagonizadas por Heller, algo policiaco pero que a la vez contara con una aproximación diferente a esa temática. Collins, inspirado por la historia real de un gánster llamado John Looney y su perturbado hijo Connor, así como por las películas de acción filmadas en Hong Kong como las de John Woo, y, claro, por el manga creado por Koike y Kojima (Kingston 1999), desarrolló una historia a la que llamó *Camino a la Perdición*.

3 *El asesino del Shogun.*

Camino a la Perdición salió a la venta en 1998 tras un proceso de creación que se dilató durante 4 años debido a que el cómic constaba en total de 300 páginas y a que el dibujante, Richard Pyers Rayner, elegido por el realismo que era capaz de transmitir a sus ilustraciones, no destacaba precisamente por su celeridad a la hora de plasmar el guion en viñetas. La recepción de la obra por parte del público no fue la esperada incluso para ser una obra que se encontraba desde su concepción alejada de los círculos del *mainstream*. Collins expresa muy bien esta decepción cuando dice:

En 1998, cuando el cómic finalmente salió a la venta (...) estaba muy orgulloso de él y pensé que era, de lejos, lo mejor que había hecho nunca en el mundo del cómic, y pensé “Por fin voy a hacerme notar en esto de los comics”. Salió y vendió puede que 3000-3500 ejemplares, tuvo un par de buenas críticas, ninguna nominación a los Eisner, nada. Estaba destrozado (Singh 2002)

El éxito del público llegó años más tarde cuando se estrenó la película basada en la novela gráfica; tanto es así que Collins publicó dos novelas en 2004 y 2005 tituladas *Road to Purgatory* y *Road to Paradise*, protagonizadas ambas por un ya adulto Michael Jr.

Es relativamente fácil hablar de *Camino a la perdición* como un homenaje al manga protagonizado por Itto Ogami. Igual que en aquel, nos encontramos aquí con un hombre, cuya profesión es ser el brazo ejecutor de su jefe, que es traicionado y cuya familia es asesinada a excepción de uno de los hijos, en este caso un casi adolescente. Se repite el vagabundeo, más condicionado ahora a una situación de huida, y también la esperanza de alcanzar la redención a través de la venganza, pero, sobre todo, destaca cómo el honor individual se muestra como un valor superior ante las reglas que rigen el grupo (la mafia en este caso). Se mantiene también la narración de las escenas de acción mediante un estilo muy cinematográfico como en la escena en que O’Sullivan escapa del edificio de Capone como si se tratara de una secuencia de *Matrix* (Lana y Laura Wachowski 1999). Sin embargo, la menor extensión del conjunto de la obra le resta a la historia ese toque antropológico que era tan característico de *ELSYSC* a pesar de que Collins no descartaba en un principio escribir una serie más o menos abierta parecida al manga en cuanto a la estructura de capítulos sueltos que más tarde desembocaran en una trama general. Ya no hay historias pequeñas, prácticamente tampoco personajes secundarios de relevancia al margen de los antagonistas. El lector occidental ya no se enfrenta a todo un mundo por descubrir, sino a una historia enmarcada en un contexto cultural conocido que además bebe de personajes reales (Al Capone, Eliot Ness, Frank Nitti).

La transición del Japón feudal al Chicago dominado por Al Capone es efectiva. Las aldeas dejan paso a los pueblecitos, los monasterios a las gasolineras, los bandidos a los mafiosos. Tampoco es casualidad que la época elegida por Collins para ambientar la historia sea los EE.UU. del año 1930. Esa época ha quedado marcada, especialmente para los norteamericanos, como quizás el último periodo “mítico” del país, un momento, justo antes de la Gran Depresión y la Segunda Guerra Mundial, en que todavía uno podía perderse por la inmensidad del país y dejar volar la imaginación. Incluso dos de los personajes más representativos de esta época han alcanzado hoy en día la categoría de mitos o leyendas como son Al Capone y Eliot Ness. La transposición del mundo japonés a un medio occidental supone, entre otras

adiciones, la incorporación del elemento religioso como factor determinante en la personalidad de Michael O'Sullivan. Las referencias religiosas impregnan gran parte de la obra, como, por ejemplo, el que O'Sullivan sea conocido como "el ángel de la muerte" por su facilidad para liquidar a sus víctimas. Al igual que Itto, O'Sullivan posee una habilidad casi podríamos decir que ultraterrena para matar. Es un asesino hábil, astuto y extremadamente violento. Su apodo le hace justicia. Si desenfunda, lo más probable es que después no queden testigos de lo que pueda ocurrir. El factor miedo en este caso es fundamental para mostrar la fama del pistolero como se puede comprobar en la reacción del viejo Sr. Looney cuando es arrestado por la policía, ya que se muestra aliviado al descubrir que no es O'Sullivan quien ha ido en su busca para matarlo. La novela gráfica es muy violenta, con enfrentamientos entre O'Sullivan y los sicarios de la Mafia que acaban con gran cantidad de muertos y sangre por todas partes. Incluso siendo un cómic dibujado en blanco y negro, la sangre está siempre muy presente en la retina del lector. Por momentos, O'Sullivan parece realmente un ángel destructor, invencible, todopoderoso, al menos en el combate. Esta percepción provoca que el final, cuando es asesinado por una cara anónima, un matón, un pistolero cualquiera, la sensación que provoque este acontecimiento sea profundamente anticlimática. O'Sullivan, el irlandés católico, rodeado de mafiosos italianos "ateizados" por obra y gracia del poder omnímodo de Al Capone, recurre a las iglesias varias veces en la historia. Son la primera parada tras cualquier asesinato que comete. Va allí para confesarse, para pedir perdón. Es un hombre temeroso de Dios y *sólo* de Dios. O'Sullivan sabe que la redención para él ya es imposible como se puede ver en el encuentro que mantiene con Eliot Ness en un cementerio, donde le informa de cómo poder atrapar a Looney sin pedir a cambio nada como podría ser la posibilidad de reinsertarse en la sociedad como un ciudadano normal.

Sin duda, lo que adquiere mayor empaque dentro de la historia narrada en la novela gráfica es la relación entre O'Sullivan y Michael Jr. En este caso tenemos a un padre que se ve obligado por las circunstancias a huir en compañía de su hijo y que no puede (o no quiere) dejarlo en un sitio seguro. En esta historia sí que existe un fuerte proceso de aprendizaje entre el padre y el hijo. La intención reconocida del padre es dejar al chico en casa de unos familiares, pero la vigilancia que la Mafia ha colocado en la casa de estos, lo hará imposible. Entonces, el viaje de ambos por el Medio Oeste norteamericano, primero para sobrevivir, después para robarle el dinero a Capone, se convierte realmente en un viaje iniciático para el chico. No sólo por episodios más evidentes como el que muestra cómo aprende Michael Jr. a conducir, sino por la creciente necesidad que tienen de confiar el uno en el otro. Este viaje, como el título del cómic vaticina, no acabará bien para ambos. "Perdición" en este caso tiene un intencionado doble sentido. Es el pueblo donde vive la hermana de la esposa de O'Sullivan, un lugar donde padre e hijo pueden encontrar el descanso, la paz. Pero también hace referencia al viaje de ambos, un viaje con destino al infierno, metafórico para Michael Jr., pero muy real para su padre. O'Sullivan no trata de enseñarle a su hijo una manera alternativa de vivir, tan sólo intenta hacerle comprender que la vida que él mismo ha llevado, lo único que le ha traído han sido desgracias y la muerte de sus seres queridos. Si el objetivo de O'Sullivan es redimirse en la figura de su hijo, el final del cómic nos revela la magnitud de su fracaso. Michael Jr., que ejerce como narrador de la historia desde un futuro no muy lejano, resulta ser un asesino igual que su padre; incluso ha copiado la costumbre de ir a confesarse a una iglesia católica

después de cometer un asesinato. La redención que busca O'Sullivan no la consigue *a través* de su hijo sino *por causa* del mismo. El amor de O'Sullivan por su hijo es una respuesta al amor que éste le profesa en primer lugar. Michael Jr. ama, adora a su padre. Ahí reside su posible perdón, en el amor incondicional de su hijo.

6. La película: *Camino a la Perdición*

Creo que (el personaje de Sullivan) es moralmente ambivalente. Coexisten en él tanto el bien como el mal, y es algo que le ocurre a todo el mundo. (...) Este es un hombre que firmó su pacto con el Diablo hace 20 años y ha aprendido a vivir con ello. Ha intentado proteger a su familia de ello. Se vuelve más humano cuando su hijo accede a este mundo antes de poder estar preparado para ello (Teófilo 2002)

Es Sam Mendes el que habla aquí del personaje de Sullivan (que ha perdido la O' que acompañaba a su apellido en el cómic, similar al intercambio de 'L' por 'R' en el apellido de los Looney). Mendes, conocido por el enorme éxito de su primera película *American Beauty* (1999), fue el elegido para dirigir la película, pero la génesis de esta tuvo otros protagonistas. Cuenta Dan Zanuck (Jensen 2002) que la novela gráfica llevaba en la mesa de su despacho unos tres años sin que por ello le hubiera prestado excesiva atención. Cuando al fin cayó en sus manos, quedó enganchado inmediatamente a esa historia de gánsteres y venganza. Dan se lo envió a su padre, el veterano productor de Hollywood, Richard Zanuck. A Richard también le gustó y él se lo envió a Steven Spielberg. La idea que tenían los productores de la cinta era hacer una película en la que, a diferencia del cómic, la acción quedara en un segundo plano a favor de las relaciones entre los personajes. Para ello se le ofreció el proyecto a Sam Mendes, que había demostrado en su primera incursión en el mundo del celuloide que podía conjugar una forma de rodar clásica con la facilidad para desarrollar argumentos contemporáneos. La escritura del guion corrió a cargo de David Self, que apuntaba el hecho de que la novela gráfica se adentraba en el mundo del crimen organizado desde una perspectiva poco explorada, no la de las grandes familias mafiosas, sino desde la del "esbirro", en este caso, un ejecutor en el amplio sentido de la palabra. Los elegidos para interpretar los papeles principales fueron Tom Hanks como Michael Sullivan, Paul Newman como John Rooney, el desconocido Tyler Hoechlin como Michael Jr. y Jude Law como Harlen Maguire, un personaje creado específicamente para la película.

El film se estrenó el 12 de julio de 2002 en los EE.UU., fecha algo inusual para un drama de sus características habida cuenta de que en la época estival tendría que verse las caras en la taquilla con grandes *blockbusters*. Su recaudación total en todo el mundo superó los 180 millones de dólares (BoxOfficeMojo s/f). Las críticas hacia la película fueron en su mayor parte positivas, destacando las actuaciones de sus intérpretes y la fotografía de Conrad L. Hall. *Camino a la Perdición* obtuvo seis nominaciones a los Premios de la Academia del cine estadounidense —más conocidos como Premios Oscar— a Dirección Artística, Actor de Reparto, Banda Sonora Original, Sonido, Edición de Sonido y Dirección de Fotografía.

La aproximación cercana al *thriller* de acción del cómic deja paso a algo más parecido a un drama intimista en lo que se refiere a la película. El film incorpora nuevos elementos explícitos, pero también implícitos. Si hablamos de los cambios más

evidentes que se nos presentan en la adaptación cinematográfica nos tendremos que referir especialmente a la inclusión y eliminación de personajes. La principal adición al elenco de personajes principales es el asesino-fotógrafo interpretado por Jude Law. Esto responde sobre todo a que la película dura aproximadamente dos horas y el cómic se extiende más allá de las 300 páginas por lo que el personaje de Law funciona como una síntesis de todos los matones a sueldo de Capone que van tras el padre y el hijo en la novela gráfica. Ello permite dejar de lado la acción electrizante del cómic y apostar más por una historia más autocontenida en la que el diálogo gana peso frente a las escenas de acción. Nos referíamos en el epígrafe anterior al modo en que un personaje asesino como O'Sullivan acababa despertando nuestras simpatías como lectores, y para ello, exponíamos ciertos trucos como deshumanizar a sus enemigos para que aparezcan ante nuestros ojos como los verdaderos malvados. Aquí sucede lo mismo, pero de manera más acentuada si cabe.

A pesar de que Michael Sullivan mantiene, más o menos, su apodo —El Angel— pocas veces tenemos la oportunidad de verle en acción y, cuando conseguimos presenciar un acto de violencia llevado a cabo por su mano, nos encontramos con que lo vemos a través de los ojos de su hijo (tiroteo con los matones de Fin McGovern). Esto es filmado a cámara lenta y sin sonido (asesinato de John Rooney), se nos muestra en el reflejo de un espejo (asesinato de Connor Rooney) y el último de ellos tiene lugar fuera de plano (asesinato de Maguire). El proceso de “dulcificación” de Sullivan es bastante marcado. Al contrario que en el cómic, aquí no es un bebedor compulsivo de alcohol y, además, sus cualidades para matar quedan difuminadas mientras que su némesis, Maguire, ya desde su primera aparición, con el metraje avanzado, se muestra como un monstruo desalmado. No sólo asfixia a un hombre que, a pesar de sus heridas, seguía con vida, sino que se dedica a fotografiar los cuerpos todavía calientes de sus víctimas. Por si esto fuera poco, el aspecto de Maguire provoca inquietud en el espectador. Anda ligeramente encorvado, la palidez de su piel ayuda a darle un aspecto tétrico, al sonreír se asoman unos dientes negros y amenazantes; todo ello queda explicitado en la película gracias a la brillante actuación de Law, uno de los pocos actores que saben utilizar todo su cuerpo para construir un personaje (como se puede comprobar en el lenguaje corporal desarrollado por Maguire en su primer encuentro con Sullivan en el bar de carretera). Por parte de los personajes que han desaparecido en la adaptación de un medio a otro, llama la atención la ausencia de Eliot Ness, pero, sobre todo, la de Al Capone. La única referencia que ha quedado de Al Capone en la película es una conversación telefónica que mantiene con Frank Nitti.

Desde una perspectiva teológica, la película, que renuncia a los aspectos religiosos del cómic, es una visión “protestante” acerca de si un hombre puede ver perdonados sus pecados por muy terribles que sean, frente a la visión “católica” de la novela gráfica. En ésta, O'Sullivan consigue confesarse una última vez antes de morir por lo que se sobreentiende que, a pesar de todo, puede que vaya al cielo. En la película, al contrario, Michael Sullivan no espera el perdón, se siente condenado en vida. Ha hecho un uso espurio de su libertad y tendrá que pagar las consecuencias. Sus actos van encaminados no a conseguir el perdón para él sino para su hijo. En el cómic la idea es que el perdón es posible, por ridícula que pueda parecer esta idea, aunque hayamos sido malvados. En la película no hay perdón posible, sólo la esperanza de un futuro mejor para nuestros seres queridos siempre y cuando se mantengan alejados

de nosotros. Es interesante recordar que, a pesar del carácter desacralizado de la película, la escena en la que Sullivan le confiesa a Rooney que tiene pruebas de que Connor, su hijo, le ha estado robando dinero a sus espaldas tiene lugar dentro de una iglesia durante la celebración de la misa. En “la casa de Dios”, Sullivan le da una última oportunidad a su antiguo padre para que le entregue al asesino de su familia, cosa que Rooney no puede cumplir; se niega a ser un Judas para su propio hijo.

A pesar de que en la película la simbología religiosa se deja de lado, se mantiene la pregunta de si Sullivan puede alcanzar la redención de sus pecados a través de la figura de su hijo. En el cómic, el padre fracasa. En la película, como queda expuesto en la secuencia final, lo consigue. Cuando parece que Michael Jr. va a disparar contra Maguire, es Sullivan quien en su último estertor dispara por la espalda al villano y acaba con su vida. Si Sullivan puede ser perdonado, no es porque se arrepienta de sus acciones pasadas (algo que, por cierto, no hace), sino porque le evita a su hijo el destino de ser un asesino como él. El epílogo de la película, con Michael Jr. llegando a la granja del matrimonio que cuidó de su padre tras las heridas que le infligió Maguire, en algún lugar de los EE.UU., perdido, anónimo, representa la *tabula rasa* que el chico necesita para acabar de convertirse en un hombre nuevo y, a través de su voz en *off*, redimir a su padre.

Camino a la perdición se ha convertido por méritos propios en una de esas raras ocasiones en las que una misma historia consigue funcionar en dos medios completamente distintos. Cada una a su manera alcanza su objetivo de entretener al lector/espectador y, a la vez, plantearle una serie de dilemas morales acerca del uso que los hombres damos a nuestro libre albedrío y de hasta qué punto podemos hacernos responsables de los actos de aquellos que más queremos. La venganza como purificación o como redención.

7. Conclusiones

Si analizamos las tres obras estudiadas por orden cronológico (del manga japonés al cómic norteamericano y de aquí a la película) veremos una tendencia progresiva a humanizar a los personajes protagonistas. El padre, aun siendo siempre un asesino, es en cada encarnación menos sangriento y hace un menor uso de la violencia física. El hijo, por su parte, va convirtiéndose en un personaje más débil e indefenso, casi podríamos decir que acaba siendo extrínseco a la propia historia, sobre todo si lo comparamos con el Daigoro de *ELSYSC*, siempre dispuesto a entregarse en la tarea emprendida por su padre. Si nos retrotraemos al viaje del héroe, en él la ambigua figura del padre puede funcionar como una llave de paso para que el protagonista se adentre dentro del mundo desconocido en pos de la aventura. En el film, esto funciona justo al revés, puesto que Michael padre hace de dique de contención necesario para que esa transición no llegue a producirse.

El valor del arquetipo de este héroe que busca venganza y que, al alcanzarla, pone fin a su vida reside —aunque por supuesto no es una cualidad ni mucho menos única— en poder ser transplantado a diferentes culturas (japonesa, occidental), a diferentes medios (cómic, cine) y a diferentes espacios (Japón feudal, Chicago años 30) sin que sus motivaciones pierdan un ápice de fuerza para la audiencia. Si en la obra japonesa, la acción y la consecución extremadamente planificada y lenta de la venganza es lo más importante; en la novela gráfica el foco está puesto sobre el desarrollo de los personajes. Si en el cómic Michael O’Sullivan hace justicia a su apodo

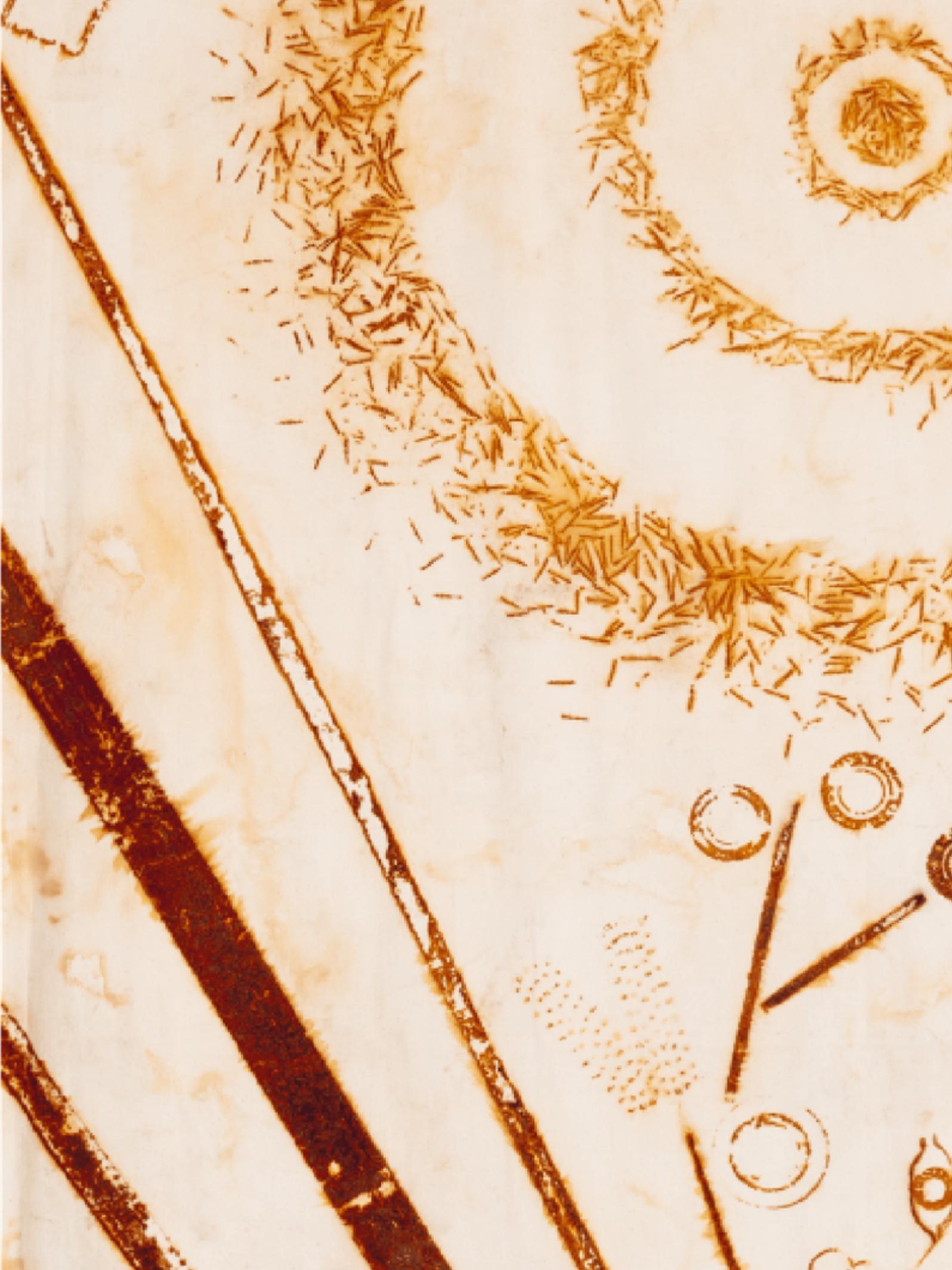
y asesina de manera brutal a varios matones con toda clase de armas; en la película el mismo personaje sólo hace uso de la violencia si es absolutamente necesario y acaba comportándose como un auténtico padre. Cada medio tiene sus reglas y sus trucos, su manera de narrar y de exponer; cada cultura posee unos códigos y lugares comunes, una manera de presentar a sus héroes, de enfrentarlos al peligro y de hacerlos salir triunfantes; pero, más allá de todo esto, encuentra la idea, el concepto que se repite entre murmullos que pasan al papel, del papel a la pantalla y de allí al imaginario colectivo solamente para volver a empezar el proceso.

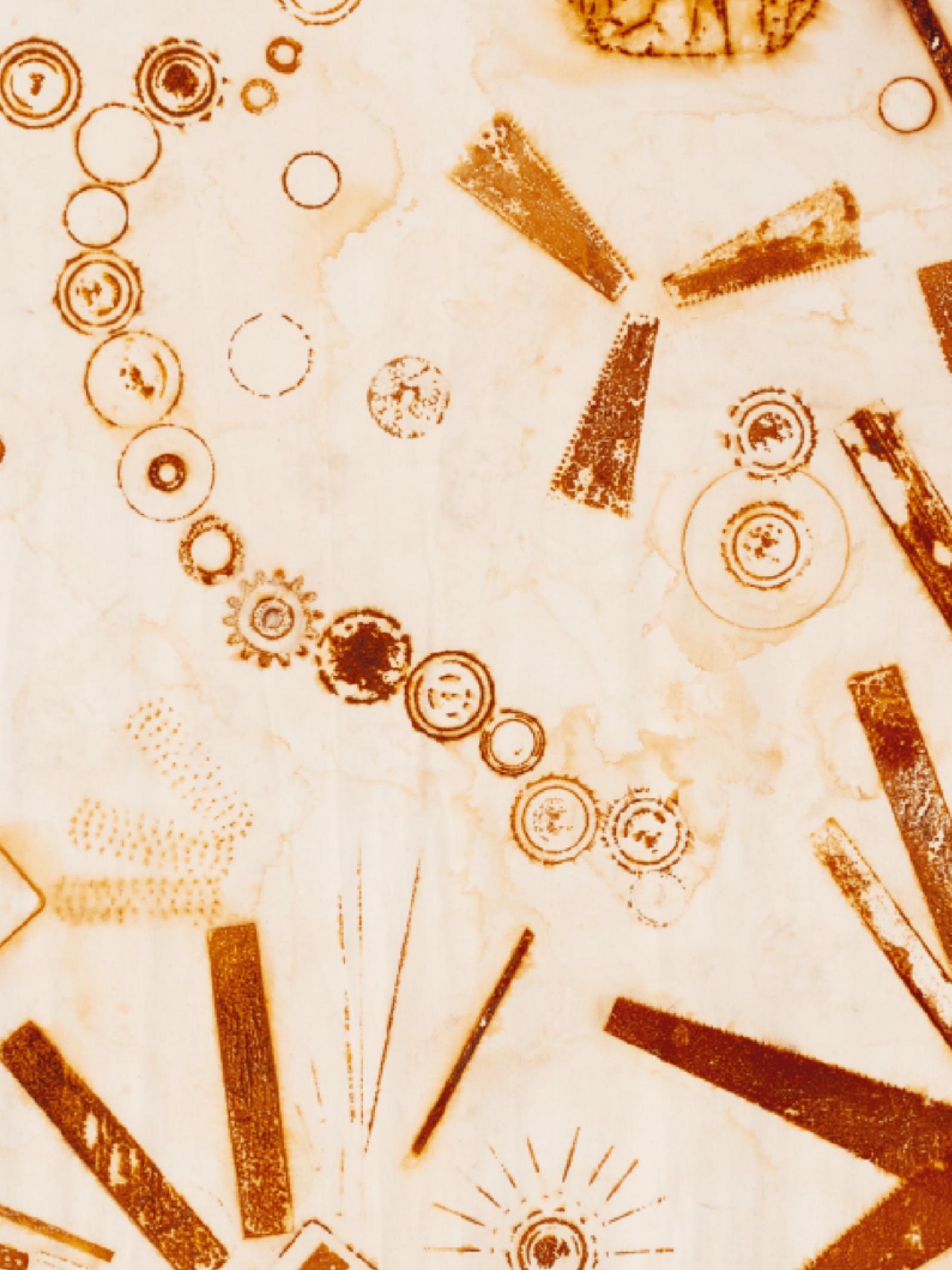
Si uno puede acercarse a las tres obras una detrás de otra se apreciará cómo los enemigos de la pareja padre-hijo deben ser mostrados al espectador/lector cada vez más inhumanos, teniendo cada vez mayor importancia el asesinato de la familia, que funciona tanto como detonante de la acción como justificación de la venganza final. Al fin y al cabo, de eso se trata; de un marido sin esposa, de un padre que ha perdido a su hijo pequeño, de un hombre traicionado y abandonado por los suyos, que marcha a lo desconocido y traza un plan para castigar a los culpables de su desgracia. Alcanza su objetivo, pero no encuentra consuelo en ello porque la justicia completa y resarce, pero la venganza solo deja más dolor y un inmenso vacío.

8. Bibliografía

- Alarcón, T. 2011. *Superhéroes: del cómic al cine*. Madrid: Calamar.
- Baile, E. 2020. “En el cómic nadie puede oír tus gritos”. *Quaderns de cine*, núm. 15: 25-43.
- BoxOfficeMojo. S/f. “Road to Perdition”, en *BoxOfficeMojo*, en <https://www.boxofficemojo.com/release/r11668056577/>
- Cardona, Patricia. 2006. “Del héroe mítico al mediático. Las categorías heroicas: héroe, tiempo y acción”. *Revista Universidad EAFIT*, vol. 42, núm. 144: 51-68.
- Casas, Q. 2011. *Películas clave del cine de superhéroes*. Barcelona: Ma Non Troppo.
- Casetti, F. y DiChio, F. 1991. *Cómo analizar un Film*. Barcelona: Paidós.
- Cohn, Neil. 2010. “Japanese Visual Language: The structure of manga”. Pp. 187-203, en Toni Johnson-Woods (Ed.): *Manga: An anthology of global and cultural perspectives*. New York: Continuum.
- Esteves Pereira, Margarida. 2021. “Transnational Adpatations: The Nineteenth-Century Novel Revisited through a Transcultural Lens”. *Dialogues between Media*, vol. 5: 423-434.
- Foster, Caitlin. 2013. “Marvel vs DC: Mergers, Acquisitions and Corporate Rebranding in the New Millennium”. *Cinephile: The University of British Columbia’s Film Journal*, vol. 9, núm. 2: 12-19.
- Guiral, A. 2007. *Del tebeo al manga: Una historia de los cómics vol.3: El comic-book: Superhéroes y otros géneros*. Barcelona: Panini.
- Hack, Daniel. 2006. “Revenge stories of modern life”. *Papers and Responses from the Third Annual Conference of the North American Victorian Studies Association*, vol. 48, núm. 2: 277-286
- Horn, Carl. 2006. “Kazuo Koike: The Dark Horse Interview”, en *Dark Horse*, en: <https://tinyurl.com/h5s99cvf>
- Hutcheon, L. 2006. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- Jensen, Jeff. 2002. “From the EW archives: Tom Hanks talks Road to Perdition”, en *Entertainment Weekly*, en <https://ew.com/article/2002/07/19/killer-instinct-6/>.

- Jung, C. G. 1998. *Arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.
- Kingston, J. 1999. "Killers, Cover-ups, and Max Allan Collins", en *January Magazine*, en: <https://www.januarymagazine.com/profiles/collins.html>.
- López, P. 2008. *Del cómic a la pantalla: Héroes de cine*. Madrid: Arkadin.
- Lucey, P. 1996. *Story Sense: Writing story and script for feature films and television*. New York: McGraw-Hill.
- McKee, R. 1997. *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*. Nueva York: Harper Collins.
- Oguma, Eji. 2012. "What Today's Society Can Share through Manga and Animation". *Agency for Cultural Affairs*, núm. 1:77-84.
- O'Rourke, Shawn. 2009. "Lone Wolf and Cub Part 1: History and Influences", en *Pop Matters*, en <https://tinyurl.com/3zwf68xj>.
- Sánchez-Noriega, José Luis. 2001. "Las adaptaciones literarias al cine: un debate permanente". *Comunicar*, núm. 17: 65-69. doi: <https://doi.org/10.3916/C17-2001-09>
- Singh, Arune. 2002. "Collins' Road to the Future", en *Comic Book Resources*, en <https://tinyurl.com/3mmz68v8>.
- Stam, Robert. 2005. "Introduction: Theory and Practice of Adaptation." Pp. 1-52, en Robert Stam y Alessandra Raengo (eds.): *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*. Oxford: Blackwell.
- Sulbarán, Eugenio. 2000. "El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa filmica". *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, núm. 31: 44-71, en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2474953>
- Teofilo, Antony. 2002. "On the road to perdition: The Legend and The Prodigy", en *Movie Poop Shoot*, en <https://tinyurl.com/2n8yamaw>.
- Vogler, C. 2002. *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Barcelona: Robinbook.





Este número de LAOCOONTE se terminó de editar el 14 de diciembre de 2023.
En su maquetación se usaron las tipografías Calisto MT, diseñada en 1986 por Ron Carpenter para Monotype, y Futura, diseñada por Paul Renner en 1927 para Bauer Type Foundry.

EDITA

SEyTA.
SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

CON LA COLABORACIÓN DE

