

## DE LA VIÑETA A LA CÁMARA

FERRAN RAMIREZ (/firmas/)

/ferran\_ramirez\_-

ferran\_ramirez\_jordan.html), QUIM

PUIG (/firmas/quim\_puig.html)

VIRGINIA LUZÓN (/firmas/)

/virginia\_luzon.html)



Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 10   
 (/numeros/tebeosfera\_2008\_tebeosfera\_-2\_epoca-   
 \_10.html), 22-X-2012

Resumen:

Análisis sobre algunas de las producciones   
 cinematográficas recientes que se han inspirado en   
 series de cómic o que son cercanas al lenguaje o las   
 estéticas utilizados en el medio.   
 Notas: A la izquierda, cartel de una de las entregas   
 cinematográficas de Sin City, uno de los hitos del   
 hermanamiento entre cine y cómic debido a que el tebeo fue   
 usado como storyboard para el filme. Es la actriz Rosario   
 Dawson quien protagoniza esta imagen.

## el gran catalogo

AUTORES (/autores/)

CONCEPTOS   
 (/conceptos/)

ENTIDADES   
 (/entidades/)  
PROMOCIONES   
 (/promociones/)

PUBLICACIONES   
 (/publicaciones/)  
NÚMEROS   
 (/numeros/)

PERSONAJES   
 (/personajes/)  
SAGAS Y ARCOS   
 (/sagas\_y\_arcos/)

DOCUMENTOS   
 (/documentos/)  
HISTORIETA   
 (/historieta/)

AUDIOVISUAL   
 (/audiovisual/)  
LITERATURA   
 (/literatura/)

JUEGOS (/juegos/)  
IMÁGENES   
 (/imagenes/)

ACCESO A   
 MI TEBEOSFERA

NOVEDADES   
 EDITORIALES   
 (/novedades/)

## DE LA VIÑETA A LA CÁMARA APROPIACIONES E INFLUENCIAS DE LA ADAPTACIÓN DEL LENGUAJE DEL CÓMIC AL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO

### 1. El cómic en la academia, la pertinencia del estudio

La aproximación al universo del cómic desde la perspectiva académica no ha sido una prioridad en la investigación de la cultura de masas, que se ha centrado fundamentalmente en otras industrias culturales de mayor impacto en la sociedad. No obstante, podemos encontrar un abanico de perspectivas que lo han estudiado, desde la semiológica, abordada por Umberto Eco en *Apocalípticos e integrados* (1965), hasta la ironía posmoderna y la burla intelectual del *kitsch*, que encontramos en la obra de autores como Charles Hatfield (2005) o Paul Williams y James Lyons (2010).

En este contexto, hemos abordado una investigación que se acerca al universo del cómic desde el convencimiento de que se trata de un medio de expresión artístico con valores y recursos propios, que está ubicado dentro de la cultura de masas, junto al cine, la literatura, la música o los videojuegos, y como ellos tiene diferentes acepciones en el mundo intelectual, con obras consideradas de culto y otras consideradas de consumo masivo. Sus características no han impedido que el cómic traspase fronteras y haya transmitido su propio lenguaje y recursos a



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F289-121-842-573.jpg>)

Cine y cómic han estado ligados desde el principio del siglo XX, comenzando por los seriales, como éste.

cualquiera de los otros medios, especialmente al cinematográfico.

Constatamos además, siguiendo la estela de autores como Eisner, Sabin, Hatfield, Williams, Lyons, Duncan o Locke, que el cómic –nuestro objeto de estudio– se ha revalorizado y popularizado en las últimas décadas y que forma parte del consumo cultural habitual de las actuales generaciones en cualquiera de sus múltiples formatos, desde la tira cómica al *comic book*. Ello tiene como resultado el aumento de la capacidad del consumidor para decodificar sin problemas el lenguaje del cómic, ya que conoce los códigos y funciones de cada uno de los elementos que lo componen.

## 2. Lenguajes y traslaciones

En nuestra investigación hemos utilizado una metodología de análisis cualitativo, que por razones de actualidad y de cercanía temporal se centró en los últimos cuarenta años de producción cinematográfica, el periodo comprendido entre 1978 y 2011. También seleccionamos el citado periodo debido a que introducimos la variable del interés por parte de la industria cinematográfica de adaptar cómics y el propio interés del público en el visionado de este tipo de producciones. El universo del análisis de la muestra se centró exclusivamente en el mercado occidental de producción cinematográfica, dado que es nuestro mercado natural de producción, recepción y consumo. No se puede negar la influencia de otras culturas cinematográficas ni la introducción de conceptos del lenguaje del cómic provenientes, por ejemplo, del manga en el actual cine occidental, pero esto nos abre nuevas vías de investigación, y nuestra intención ha sido acotar al máximo el ámbito de trabajo para poder validar las hipótesis de partida.

El corpus final de análisis incluyó un total de 43 filmes, sobre los que el equipo de investigación aplicó una ficha instrumental que incluía diferentes variables, desde el presupuesto de producción o la tipología de los protagonistas hasta los elementos específicos del lenguaje del cómic que se adaptaban en cada una de ellas, para poder evaluar, primero en una fase más cuantitativa y posteriormente en una etapa exclusivamente cualitativa, el tipo de apropiaciones e influencias que el mundo cinematográfico hacía del mundo del cómic. Esta fase de la investigación nos permitió seleccionar la muestra de películas específicas sobre las que hacer el análisis en profundidad para extraer las conclusiones de nuestro trabajo.

La adaptación del cómic al cine debe ser vista como una hibridación y también como una mutación, ya que está en pleno proceso de transformación con el lenguaje de los videojuegos. No podemos examinar la existencia de un posible trasvase del cómic al cine si no consideramos qué tipo o concepción de adaptación del lenguaje del cómic estamos analizando. En la presente investigación nos hemos encontrado con las siguientes posibilidades:



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F925-260-778-154.jpg>)

*Conan the Barbarian*, película basada en obra literaria pero que se impregnó de la imagen del personaje en los cómics.



(/numeros/patrulla\_x\_2013\_panini-la\_nueva\_-48.html/)

## ÚLTIMAS CATALOGACIONES (/ultimas-catalogaciones/)



(/numeros/testimoni\_1978\_bruguera\_2.html/)

## PUBLICACIONES DE ACYT (/ediciones-de-acyt/)



(/ediciones-de-acyt/)

## TEBEORAMA (/tebeorama/)

F. Ibáñez... ¿Català de Penguin Random House  
Nuevo Astérix en octubre  
Carles Santamaria, premi Gabriel no quiere  
Informe Tebeosfera 2016  
De Marrugat a Farruqo, Saurí, gran premio del Informe Humoristán 2016  
Subasta extraordinaria de Diario Ara todo cómic  
ECC adquire el fondo

1. Adaptación de la historia contada en el cómic original sin plantearse necesariamente una apropiación de los recursos narrativos y estilísticos del cómic al nuevo medio. El trasvase se hace buscando equivalencias e influencias entre los géneros existentes en ambos medios, apostando por un diseño de producción que haga reconocible al personaje y la historia en la primera y posteriores entregas. No existe ni se pretende ninguna pretensión de autoría. En este caso estamos hablando de un cómic de personajes o héroes que en su adaptación utiliza las reglas del *star system*.

2. Adaptación del cómic al nuevo medio cinematográfico, pero en la que se mira que haya también un trasvase de los recursos estilísticos y narrativos del cómic que pueden además mezclarse con los propios cinematográficos o con los literarios. Aquí interviene de forma decisiva la figura del director / autor en cuanto plantea un determinado enfoque del personaje o lo relaciona con elementos de su propia filmografía o temas que le interesan. Por supuesto, el diseño de producción sigue siendo importante, pero en este caso es un elemento más que trasluce la personalidad del realizador.

3. Una película que utiliza recursos del cómic en su narrativa pero que no se basa en ninguno específico. No es una adaptación de una obra concreta sino una cita referencial que alude a diferentes elementos del noveno arte.

Vamos a analizar en el resto del artículo estas tres opciones que mencionamos. Queremos indicar que ninguna de las tres da como resultado un film que sea a la vez de impacto comercial y popularidad y también de prestigio y relevancia cultural. De hecho, la traslación de lenguajes tanto puede dar como resultado filmes estimables como obras fallidas.

### 3. Adaptación del cómic al cine sin apropiación de recursos narrativos

Las películas que hemos analizado en este apartado están prácticamente basadas en cómics de superhéroes editados por Marvel y por DC. Esto es así debido a que desde finales de los años ochenta del siglo XX hasta la actualidad se ha producido una apuesta comercial por parte de ambas editoriales en adaptar al cine a algunos de sus personajes más conocidos, produciéndose un gran *boom* de películas de esta temática. Esto ha generado la falsa impresión en aquel espectador poco acostumbrado a leer tebeos de que éstos tratan básicamente de superhéroes, cuando en realidad han sido simplemente la parte más popular de los mismos, comercializados entre un público masivo.



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F864-485-277-258.jpg>)

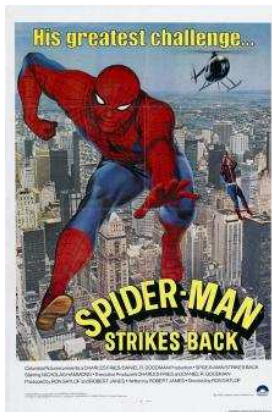
Las primeras adaptaciones de superhéroes pecaban de costumbristas debido a su escaso presupuesto. Aquí, las tres de Spider-Man anteriores a la de Sam Raimi.

En todos los ejemplos que hemos analizado, los géneros cinematográficos han sido los de terror, ciencia ficción y suspense (o una mezcla de todos ellos), con esporádicos toques cómicos. También hemos encontrado algunas tramas de contenido sentimental, pero ello no implica en este caso adaptación genérica alguna. Se debe más bien a dos razones: una del ámbito del cómic, consistente en reflejar la vida privada de los superhéroes, tanto lo positivo como lo negativo, incluyendo, obviamente, la esfera afectiva; la otra, del ámbito cinematográfico, que hunde sus raíces casi en los orígenes del cine: toda historia, trate de lo que trate, debe tener una subtrama amorosa, y ello se expresa en la fórmula *boy meets girl*. La aparición relativamente reciente de algunos superhéroes que son homosexuales no cambia la fórmula, simplemente la refuerza.

El diseño de producción de los filmes analizados estaba basado en obtener una apariencia visual reconocible, unos efectos especiales sofisticados, unos maquillajes creíbles y unos escenarios, reales, recreados en estudio o por ordenador, que incluyeran tanto lo maravilloso como lo épico. No sólo hay la voluntad de ofrecer un todo coherente, sino de crear la base de reconocimiento simbólico de personajes o historias para una explotación posterior, tanto del film como de posibles continuaciones y variantes del mismo. Ello nos conduce a introducir la idea de una explotación

Fallece Skip Williamson  
Adiós a 'Bisnieta'  
TMEO cumple 30 años  
Muere Murray Ball  
Fallece Jay Lynch  
Ríos, premio Virginia  
Nace Grafikalismos  
Viñetistas exiliados en  
Sátira catalana 1841-1939  
Candidatos 2016 de  
Adios a Dick Bruna  
Revista Girgir clausurada  
Rectificación por viñeta  
Fallece Javier Coma  
Sin Valencia Comic-con  
Splash Sagunt premia a  
Valencia ComicCon San  
Lo real en el cómic según  
Donación de Alfons  
Concurso de cómic  
Wrightson se retira  
Fallece Dan Spiggle  
Angulema, palmarés 2017  
El programa de  
Malpaso compra Dibbuku  
Fallece Alessandro  
Muere Alfredo Tenorio  
Fallece Héctor García  
Premios 33 Troféu Angelo  
Diábolo gana la Medalla  
Cosey, Gran premio de  
Fallece Jean-Luc Vernal  
Ganadores Premios AACE  
Muere John Watkiss  
Fallece Pascal Garraý  
Fallo 6º concurso Humor  
Adiós a Francisco Bobillo  
Homenaje a Luiz Beira  
Ana Penyas, premio  
La BD en Portugal en  
280 años de sátira gráfica  
Fallece Taborda  
Murió A. Di Marco (Arcor)  
Cómic en Chile en 2016  
Vuelve Quico "el progre"  
Cierra Orgullo y  
Fallece Duck Edwing  
Purita Campos, premio  
Estadísticas manga 2016  
Fallece Núria Pompeia  
Muere Porges  
Fallece Mix & Remix  
Muere El Hortelano  
Fallece Juan Antonio de  
Exposición Mar interior  
Obelisco a Goscinný  
Filosofías subterráneas  
Fallece Gotlib  
Premios Expocómic 2016





(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F258-154-980-943.jpg>)



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F331-649-981-150.jpg>)

comercial de las adaptaciones cinematográficas de historietas.

Los cómics de superhéroes en papel se organizan en colecciones que funcionan como franquicias, entendiendo por tal denominación el uso de un mismo nombre en más de un título. Dentro de cada colección funcionan las denominadas sagas, que serían una serie de números que incluyen un determinado arco argumental completo. A veces, una saga puede tener su origen en una determinada colección, pero al mismo tiempo se vincula a otras sagas, creándose lo que se denomina un *crossover*. Evidentemente, todo ello se hace buscando una mejor comercialización y proyección del producto. En las adaptaciones para el cine los conceptos de franquicia y *crossover* se aplican igualmente. No así el término de “saga”, que ha sido reemplazado en el ámbito cinematográfico, y con otro concepto narrativo, con los de *prequel* o antecedente –filme de rodaje posterior cuya acción transcurre antes de la primera película de la franquicia–, *sequel* o continuación –cuando el éxito de un film implica su continuación– y *spin-off* o derivación –cuando la película se centra en uno de los personajes del film precedente por considerarlo especialmente carismático–. Cambian los términos, pero no los conceptos narrativos, en los que los personajes de una colección están presentes en diferentes producciones cinematográficas. Hay, eso sí, la tendencia a que la suma de películas antecedentes, películas derivadas, y *spin-off* se agrupen convirtiendo esta técnica de mercado de

la industria cinematográfica en la presentación al público de trilogías y series, que sí se convierten en verdaderas “series” al estilo del cómic que las origina.

Asimismo, es frecuente el *reboot* o reinicio de una franquicia, independientemente de que haya películas previas existentes sobre la misma y del éxito previo; también podemos destacar la tendencia a agrupar filmes en trilogías o en ciclos o series. Hay que advertir que la mayoría de estos conceptos, aunque aplicados a filmes de superhéroes que tienen su origen en cómics, no son fórmulas específicas para los mismos, sino que se pueden aplicar a todo tipo de películas.

Obviamente, el *star system* se da la mano con el personaje o héroe. Así, es importante que el superhéroe o superheroína adaptado sea conocido y popular, pero también el actor o actriz que lo vaya a encarnar y cómo sea la caracterización y actuación.

Batman, los X-Men o Spiderman son algunos claros ejemplos de franquicias en papel y en el cine. Vamos a examinarlos a partir de los conceptos expresados anteriormente.

Para ilustrar este estadio de adaptación del cómic al cine empezamos con la del superhéroe por antonomasia, *Superman the movie* (Donner, EE UU, 1978), donde la mayor preocupación fue el diseño de producción para que el universo recreado fuera similar al del cómic, y donde mayor presupuesto se gastó fue en el realismo del vuelo de la capa del superhéroe. Lo importante de la adaptación era que el actor principal, Christopher Reeve, fuera reconocible como el personaje de los tebeos, pero no lo era en absoluto ninguno de los elementos del cómic como medio de expresión en sí: ni el lenguaje, ni las características propias, ni sus posibilidades expresivas. A *Superman* le siguieron *Superman 2* (Lester, EE UU, 1980), *Superman 3* (Lester, EE UU, 1983) y *Superman 4* (Furie, EE UU, 1987), convirtiéndose en una serie cinematográfica de referencia, incluso con el relanzamiento: *Superman Returns* (Singer, EE UU, 2006).

Otro de los superhéroes analizados que responden a este patrón de adaptación de la historia pero sin elementos del lenguaje del cómic, y que también se puede incluir en el siguiente estadio, el de la adaptación con elementos de la narrativa y el lenguaje, es Batman, gracias a las diferentes versiones que nos ha ofrecido el cine.

Desde finales de los ochenta hasta mediados de los noventa hay un ciclo de cuatro películas de Batman, las dos primeras, tituladas *Batman* (Burton, EE UU,

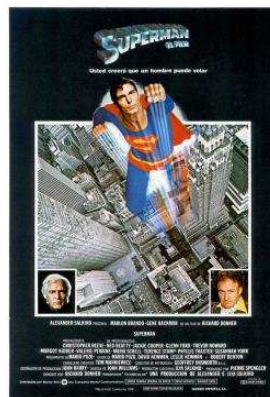
Premios Goñi 2016  
Fallece Micharmut  
Mariscal, premio Gráfica  
IQH premio  
Chester Brown en BCN  
BDG70: A revolta do  
Leopoldo Sánchez,  
Fallece el dibujante Jerry  
Legado de Chumy  
Fallece Rogelio Naranjo  
Trump en viñetas  
Zep y Titeuf, expo  
Tezuka erótico inédito.  
Wood desmiente la  
Robin Wood se retira  
Muere Carlos Alberto  
Fallece Julio Cebrián  
James Bond en el cómic  
Pablo Auladell, Premio  
Risso dibujará Torpedo  
Nazario y Brieva, diálogos  
Muere Jack Chick  
Fallece Steve Dillon  
Ibáñez, ramblista de  
El Quijote en cómic, expo  
Le Journal en estampes,  
Wonder Woman,  
Fallece Crose  
Exposición 60 años de  
Malpaso compra Dibbuku  
Premios Banda Dibujada  
Fallece Puig Rosado  
Trueno en el CBA  
Expo sobre El Quijote  
Expo de Palacios en París  
Muere Ted Benoit  
Fallece Pablo Núñez  
Tintín en el Grand Palais  
Asesinato por caricatura  
Pregón de Javier Pérez  
Elena Ospina, premiada  
Falleció Guido Vallejos  
Fallece Ángel García  
II Premios Comic Sin  
XVI Premios de la Crítica  
La historieta en el siglo de  
Se presenta TeVeo 9  
Alan Moore deja los  
Ditko unleashed en  
Cómic del  
Javier Rodríguez en  
Altarriba en Tacoronte-  
Cómic árabe en  
Primera expo de  
Ve la luz Spanish Fever  
Fallece Víctor Mora  
Detenido Dogan Guzel  
Kaboom, cómics en El  
Fallece Carlos Nine

1989) y *Batman Returns* (EE UU, 1992), son dirigidas por Tim Burton e interpretadas por Michael Keaton. Ambos filmes entrarían dentro de los criterios del cine de autor, no ya sólo por la consideración de Burton como tal, sino porque su tratamiento del personaje incluye elementos y temáticas cercanas a su concepción del cine, con inclusiones y adaptaciones de la narrativa del cómic. Por ello, ambos filmes serán analizados en el punto siguiente del artículo. No ocurre así con las otras dos películas del ciclo, *Batman Forever* (EE UU, 1995) y *Batman and Robin* (EE UU, 1997), ya que ambas tienen una dirección rutinaria e impersonal de Joel Schumacher. Se diferencian además en que, mientras los filmes de Burton no incluyen a Robin, los de Schumacher sí, siendo interpretado por Chris O'Donnell. Batman, además, es interpretado por dos actores diferentes: Val Kilmer en el film del 1995 y George Clooney en el de 1997. Aparentemente hay un muy tardío *spin-off* de la serie referido al personaje de Catwoman, que ya aparecía en *Batman Returns* interpretado por Michelle Pfeiffer, y que es interpretado por Halle Berry en *Catwoman* (Pitof, EE UU, 2004). Sin embargo, su identidad no es Selyna Kyle sino un nuevo personaje, Patience Philips. Justo al año siguiente, Christopher Nolan estrenará *Batman Begins* (EE UU, 2005), iniciando un nuevo ciclo y siendo a la vez un claro ejemplo tanto de relanzamiento como de cine de autor: *El caballero oscuro* (Nolan, EE UU, 2008) y *El caballero oscuro: la leyenda renace* (Nolan, EE UU, 2012).

El universo de los superhéroes sigue siendo el más explotado en esta categoría. Otro ejemplo de la muestra analizada es el de Spiderman. Sam Raimi ha dirigido una trilogía de filmes sobre este personaje, interpretado por el actor Tobey Maguire: *Spiderman* (Raimi, EE UU, 2002), *Spiderman 2* (Raimi, EE UU, 2004), *Spiderman 3* (Raimi, EE UU, 2007). Que el film del año 2002 cuente el origen del personaje no impide que para este año 2012 se haya estrenado un relanzamiento: *The Amazing Spiderman*, con nuevo director, Marc Webb, y nuevo intérprete, Andrew Gardfied. Ninguna de estas películas adapta lenguajes o características expresivas, se focaliza sólo en la identificación del personaje, su universo y su historia, como una adaptación que no pretende unir lenguajes, sino conseguir que el espectador se proyecte con el protagonista.

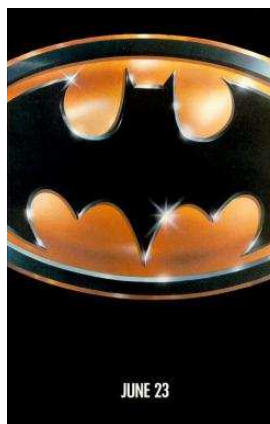
Otro relanzamiento de similares características en su adaptación al cine se produjo en el caso del personaje de Hulk, que ya había tenido varias adaptaciones previas, cuando fue adaptado al cine por Ang Lee en *Hulk* (Lee, EE UU, 2003), con interpretación de Eric Bana, y tuvo una nueva versión de la misma historia sólo cinco años después en *The Incredible Hulk* (Letterier, EE UU, 2008), con dirección de Louis Letterier e interpretación de Edward Norton. Hay que decir que, pese a la reputación de Lee como director de calidad, la editorial Marvel consideró que éste no había hecho justicia a la historia. Asimismo, como veremos, este nuevo film forma parte de la comercialización de una franquicia de mayor proyección que intenta conseguir la traslación al mundo del cine de la comercialización de las series de cómic de superhéroes. Así, Los Vengadores (*The Avengers*), un grupo de superhéroes que agrupa algunos de los más exitosos personajes de Marvel como Hulk, Iron Man, Thor y el Capitán América, en su adaptación al cine ha apostado por hacer un gran *crossover*, por lo que el film que los une a todos ellos, estrenado en 2012, sería el resultado de una presentación de filmes precedentes.

Así, en el año 2008 se estrenó el ya citado *Hulk* de Louis Letterier, así como *Iron Man*, dirigido por Jon Favreau y con interpretación de Robert Downey Jr. En 2010, el mismo Favreau dirigió la continuación *Iron Man II* con idéntico actor, y en el 2011 se estrenaron: *Thor*, con dirección de Kenneth Branagh y con interpretación a cargo de Chris Hemsworth, y *Captain America: The First Avenger*, de Joe Johnston (EE UU, 2011), con Chris Evans como protagonista. Todos estos personajes y actores aparecen en el film de Joss Whedon *The*



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F383-887-121-532.jpg>)

Superman y Batman, Las dos adaptaciones de hitos de la historieta que abrieron las puertas a las producciones basadas en cómics rentables.



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F462-936-422-911.jpg>)

Fallece Frank Dickens  
Entrecomics se despide  
Fallece el editor Paco  
Ortifus, premio FVV  
Javier Saez Castán,  
TeVeo 8 no se presenta  
Cardona gana premio  
Prehistoria y cómic, expo  
Dimite la directora de El  
ComiXology anuncia su  
Forges recibe el premio  
Fallece Mell Lazarus,  
Maicas, Personalidad  
Fallece George Wildman  
El cómic más largo del  
Xaquín Marín premio  
Informe Tebeosfera 2015  
Atinada defensora del  
Agredida la directora de  
Murió Siné  
Premios del Salón 2016  
Presentación oficial de  
Vuelven las Jornadas  
Fallece René Hausman  
Vuelve El guerrero del  
Valores sociales a través  
El hijo del Santo,  
Lombilla, premio Max  
Candidatos a los Eisner  
Mesa redonda en Sevilla  
III Simposio Internacional  
Vázquez de Sola premio  
III Premio Manchacómic  
V Certamen y Fanzine  
Premio AAC 2015 para  
Habana en Bruselas  
Premios AACE 2016  
Glénat en los papeles de  
Expo de Antón Roca  
Fallece Mikiya Mochizuki  
La Massana Cómic 2016  
Muere Gallieno Ferri  
Fallece Marcos Macías  
Expocómic y Expomanga,  
Falleció F. Ordóñez  
Los precios de las viñetas  
Cómics a puerto en  
Forum de Animación en  
Homenajes de dibujantes  
Fallece He Youzhi  
Vázquez de Sola gana el  
Universo cinemático  
Residencia en la Maison  
Expo De Castelao ao  
La casa, mejor cómic 2015  
Fallece Paul Ryan  
Forges dona su obra a la  
DC Comics en Madrid  
Murió Alberto Marcet

*Avengers*, con la excepción de Edward Norton, que ha sido sustituido por Mark Ruffalo para hacer de *Hulk*. El lanzamiento de este film no sólo es la culminación de los filmes precedentes, sino que tiene la pretensión de relanzar nuevas continuaciones de los protagonistas individualmente y de preparar la del propio grupo de superhéroes como "serie" cinematográfica.



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F978-515-106-449.jpg>)

Avengers, la reproducción del efecto "crossover" en el cine, partiendo del mismo efectuado en los cómics.

Si bien es cierto que en este caso la adaptación no presenta ninguna de las características específicas del lenguaje del cómic, si que se han adoptado los métodos de comercialización y acercamiento al público que habitualmente consume cómics de forma habitual y está acostumbrado a las mezclas entre personajes de distintas series o a la unificación de historias.

Finalmente, otros de los superhéroes analizados en este apartado han sido los X-Men, que han sido objeto de una trilogía compuesta por *X-Men* (Singer, EE UU, 2000) y sus continuaciones *X-Men 2* (Singer, EE UU, 2002) y *X-Men: The Last Stand* (Ratner, EE UU, 2006). Las dos primeras han sido dirigidas por Bryan Singer, que dejó la serie por otra franquicia, la tercera fue dirigida por Brett Ratner. Esta trilogía ha tenido una película antecedente *X-Men: First Class*, de Matthew Vaughn (EE UU/UK, 2011), con unos X-Men adolescentes, y una mezcla de continuación y derivación: *X-Men Origins: Wolverine*, de Gavin Hood (EE UU/Australia/Nueva Zelanda, 2009). En esta última se pretendía explotar tanto la popularidad y el carisma del personaje de Wolverine como específicamente la interpretación de Hugh Jackman en todo el ciclo, pero en ninguna de ellas podemos observar nada del lenguaje del cómic, más allá de la referencia a los personajes o las historias que se adaptan.

En conclusión, cuando las adaptaciones de cómic al cine se hacen sin tener como referencia las peculiaridades y posibilidades de los recursos expresivos del noveno arte, pero utilizando los contenidos y personajes del mismo, el resultado es una serie de filmes que apuestan por un diseño de producción cinematográfica muy logrado y competente, pero cuya única relación con el cómic es el origen de la historia y su proyección visual. Este tipo de adaptación no se diferencia en nada a la adaptación de cualquier otro discurso, como el literario, ya que el lenguaje que se utiliza es estrictamente el cinematográfico.



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F957-21-590-76.jpg>)

The X-men, serie y saga en el cómic y en los cines.

#### 4. Adaptando el lenguaje del cómic en la narrativa cinematográfica

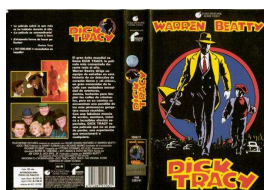
En 1990, el lanzamiento internacional de *Dick Tracy* (Warren Beatty, EE UU, 1990) y el primer Batman de Tim Burton, posiblemente marcó una nueva era en las relaciones entre las adaptaciones cinematográficas y las series del cómic. Ambos personajes venían precedidos de gran fama antes de ser protagonistas del

Superhéroes con Ñ, en  
Esenciales ACDCómic  
XX Curuxa do Humor  
Se inaugura ZaraCómico  
Cinquant'anni di romanzi  
Fallece René Del Valle  
Falleció Leopoldo  
7º Encuentro Tintinófilo  
Davila premio Xoán  
Kap, mejor viñetista  
El arte en el cómic, expo  
Fallece Tunet Vila  
Lolo en el Museo del  
La Habana en historieta  
5º concurso de humor  
Concurso nacional de  
Fallece Jack Elrod  
Contar con Arte en Vitrina  
El estado general de la  
Hermann, gran premio  
Fechas del 21 Salón de  
Nace Spaceman Project  
Forges, investido Doctor  
Bella Muerte en Aurrez  
10 Aniversario de Vitrina  
Presentación de  
El Torres doblemente  
IX Premio Fnac  
IC 12 sobre la sátira  
Dignidad minera en  
Angulema rectifica  
Adiós a Clara de noche  
Acusación de sexismo al  
Polémica portada de  
Vuelve Esquixt  
CuCo 5  
Informe ACBD 2015  
La llegada de Marvel a  
Historietas en Sancti  
Ganadores V Premios del  
Cómic árabe en  
Muere Francisco Batet  
Falleció Laura Bolaños  
Vázquez de Sola, premio  
Fallece Luis Bermejo  
Premios Expocomic 2015  
De los cómics a la mesa  
Desaparecen los Premios  
Evento de cómics en  
Nace la plataforma  
Homenaje a Kalimán en  
Fallece Íñigo  
Haxtur para la UIB  
El humor gráfico en crisis  
Las mujeres que  
KFS cumple cien años  
Forges, Doctor Honoris  
Tebeo Valencia aplazado  
Informe: historieta



celuloide y ambos filmes fueron planeados como los primeros capítulos de franquicias y se convirtieron en los grandes éxitos de aquel año. *Dick Tracy* no logró convertirse en una saga filmica, pero su diseño de producción puso en práctica algo completamente nuevo en las adaptaciones al cine basadas en series de cómic. La intención de Warren Beatty fue filmar la cinta como si se tratara del cómic original, adaptando su estética además de su historia para permanecer absolutamente fiel al material preexistente.

En las fases de desarrollo de la producción de *Dick Tracy*, Beatty decidió que la filmación se realizaría usando una paleta de tan sólo siete colores –especialmente rojo, amarillo, verde y azul– para evocar el universo cromático del personaje del cómic original –de hecho, de los cómics clásicos en general–. Además, cada color cinematográfico debía tener exactamente el mismo tono que en el cómic original. La intención del equipo de diseño siempre fue estar lo más cerca posible de las viñetas a color dibujadas por Chester Gould en los años treinta. Fue el fotógrafo Vittorio Storaro quien reveló la dificultad de filmar una película con una paleta tan limitada de colores y tonos. «Uno de los elementos es que la historia se narra usualmente por viñetas, así que intentamos no mover la cámara en absoluto. Nunca», confesó (Hughes: 53-54). La crítica recibió la cinta con reacciones positivas y otras encontradas, pero admitió unánimemente las directrices visuales y los logros técnicos que habían conseguido Beatty y su equipo, quienes demostraron la voluntad de erigir “características de autor” en el filme mediante ese mundo de viñetas asombrosamente coloreadas y filmadas. En su crítica del filme, Peter Travers, de la revista *Rolling Stone*, dio una opinión profética al comparar *Dick Tracy*, de Beatty, con el *Batman* de Tim Burton diciendo que ambos filmes contenían «un héroe solitario, un villano grotesco, una bomba sexual rubia, una banda sonora destinada a ser vendida y una campaña despiadada de *marketing* y *merchandising*». En efecto, era el nacimiento de nuevos mecanismos en las adaptaciones de superhéroes de cómic llevados al cine que implicaban una dirección “de autor” y una producción basada en el *marketing*.



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F380-351-703-52.jpg>)

*Dick Tracy*, adaptación de un clásico adelantada a su tiempo en formulación estética.

Tanto Beatty como Burton dejaron su particular impronta en sus respectivas traslaciones de personajes y mundos de cómic en el cine, logrando que el lenguaje del cómic original fuera también el lenguaje de la misma película. En todos estos casos, la adaptación de un cómic es indudable, pero también se evidencia la demostración de que un director puede construir su propia imaginaria partiendo del mundo del cómic. Volviendo al concepto antedicho de autor, el famoso ensayo de Sarris *Notas sobre la teoría del autor* afirma que una de las «premisas de la teoría del autor es la personalidad distinguible del director como un valor especial o añadido» (Sarris, 2004: 562). Según su definición, un autor es alguien que impone sobre el espectador «rasgos recurrentes de estilo» que reflejan su visión del mundo. Peter Wollen nos brinda una definición estructuralista del concepto de autor, afirmando que es «una estructura que subraya y modela el filme, dándole una específica energía. Es esta estructura la que hace que el análisis del autor mismo sea indisoluble con el filme» (Wollen, 2004: 577).

Por ejemplo, Tim Burton concibió sus dos *Batman* mediante una Gotham City oscurecida, de pesadilla y gótica. En otras palabras, Burton estaba dejando sus propias huellas mediante la filmación de planos constantemente llenos de sombras para plasmar las aventuras del superhéroe. Actualmente, Christopher Nolan le ha dado a la franquicia de Batman un giro completamente diferente a la estructura planteada por Burton hace más de dos décadas. Los *Batman* de Nolan no consisten en la concatenación de sorprendentes aventuras, a pesar de que el personaje puede volar o posee los más alucinantes aparatos para derrotar a sus enemigos. Nolan propone una altamente compleja estructura de personajes, situaciones y secuencias que si bien mantienen algunos de los elementos del

Fallece Enrique Puchades  
 Cartel de exposición  
 Cómics feministas de la  
 31 Mostra del Còmic a  
 Expo sobre Nyerra  
 CRIABD cumple 30 años  
 Las Meninas logran el  
 El cómic en la Casa de los  
 Parón del Encuentro del  
 Fallece Emilio Rioja  
 Charlie Hebdo, premio  
 Historietas chilenas,  
 Nace Spaceman Project  
 Vuelve Cómics21  
 Talleres de guión para  
 Exposición en la Muestra  
 2000 El Jueves  
 Día de la Historieta  
 Miguelanxo Prado premio  
 Historietas en Cuba en La  
 Paco Roca en venta  
 Concurso de Humor  
 VI Saló del Còmic Social  
 Llega Electricomics  
 Ha muerto Brad  
 Jul, nuevo guionista de  
 Concurso Curuxa de  
 Fallece Pierino  
 De Tapas en la BN  
 Nuevo corto de Elpidio  
 II Premio cómic  
 Residencia en Angulema  
 Elpidio Valdés cumple 45  
 Humor Gráfico y  
 Barea gana el I Certame  
 El destino de Charlie  
 Españoles en la Comic  
 Minería en viñetas  
 Illustratour  
 Festa da Caricatura en  
 José Luis García López en  
 Un siglo de tebeos  
 Elena Odriozola, Premio  
 Humoristán, museo  
 Fallece Leonard Starr  
 XIX Curuxa do Humor  
 Entrevista a Ibáñez  
 Fallece Elsa Sánchez,  
 Peridis dona su obra a la  
 40 años de Butifarra!  
 Vampiros en La Habana  
 Concurso Humoràlia 2015  
 A Moulinsart le niegan los  
 Entrevista a René Parra  
 El uruguayo de Charlie  
 Fallece Albert Viña  
 Teveo Jerez  
 Jornadas de cómic en  
 El tebeo vallisoletano,

cómic preexistente, va mucho más allá en su concepción del superhéroe murciélago.



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F451-955-822-539.jpg>)

300, la adaptación perfecta, o el  
cómic hecho película.

Zach Snyder es el equivalente actual de las adaptaciones de cómic en el cine realizadas por un autor / director. Ha demostrado ser el perfecto conocedor tanto de la narrativa de cómic como del lenguaje fílmico. Sus personales adaptaciones de *300*, de Frank Miller, o *Watchmen*, de Alan Moore y Dave Gibbons, han supuesto un nuevo punto de inflexión que ha asentado una base renovada en el campo de las traslaciones del cómic en filmes para la industria audiovisual. En el primer caso, Snyder concibió *300* (Snyder, EE UU, 2006) como una traducción del cómic original viñeta por viñeta para que el texto y los dibujos de la historieta cobraran vida en la pantalla. Cada viñeta tiene su particular plasmación en la cinta junto con un diseño artístico admirable que evoca la atmosfera dibujada por Frank Miller. La obsesión de Snyder por recrear el universo del autor incluso se volvió en contra de los actores; Gerard Butler, el actor principal del filme, reveló que su actuación estuvo muy supeditada al lenguaje del cómic.

Otro producto cultural similar fue *Sin City* (Miller, Rodríguez, Tarantino, EE UU, 2005), adaptación cinematográfica de uno de los más famosos cómics de Frank Miller. En este caso, el autor colaboró directamente con el director principal, Robert Rodríguez, para conseguir la adaptación, secuencia a secuencia, de la obra original, consiguiendo un impresionante "filme negro / cómic en movimiento" que fue aclamado por muchos como la adaptación de cómic más lograda que jamás se había hecho. El blanco y el negro son los únicos colores utilizados, con la excepción del rojo, el azul, el amarillo o el rosa, que aparecen intermitente en pantalla y sólo en algunos elementos muy determinados. Además, los tonos y decorados oscurecidos y casi dibujados contribuyeron a darle la apariencia final. *Sin City* se convirtió para muchos en un cómic cinematográfico, no en la adaptación cinematográfica de un cómic.



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F277-524-915-534.jpg>)

Volviendo a los trabajos de Snyder, su siguiente reto a la filmación de *300* fue llevar al cine el aclamado cómic *Watchmen* (Snyder, EE UU, 2009), de Alan Moore y Dave Gibbons. En esta ocasión, Snyder también utilizó el original como base para dibujar el *storyboard* del filme, pero realizó variaciones considerables sobre el texto original, alargando las secuencias de lucha y añadiendo alguna que otra subtrama para que el filme fuera más tópico y accesible. Además, algunos personajes ofrecían un aspecto diferente. Snyder incluyó una secuencia de apertura de créditos que narraba los acontecimientos como si de un cómic por viñetas se tratara. Podemos mencionar otra adaptación importante de un cómic de Alan Moore al cine. Fue la famosa *V de Venganza*, dirigida por James McTeigue (EE UU, 2005) y producida por los hermanos Wachowski. Lejos del texto original, la cinta se convirtió en una película con un montaje de ritmo rápido de múltiples lecturas argumentales, llena de acción y violencia y con un enardecimiento de las libertades del individuo y las sociedades que se alejaba mucho del original, provocando la furia del guionista del cómic.

Recientemente, la colaboración de Steven Spielberg con Peter Jackson ha dado como resultado otra adaptación de un personaje de cómic célebre con marcadas características de director / autor. *The Adventures of Tintin: the Secret of the Unicorn* (Spielberg / Jackson, EE UU, 2011) fue una vuelta a las raíces de Spielberg. Hemos tenido en el pasado otras adaptaciones del personaje creado por Hergé a finales de los años veinte. Incluso el director Wim Wenders incluyó unas secuencias de persecución en su filme *Hasta el fin del mundo* (Wenders, Alemania, 1991) basadas completamente en el estilo de Hergé. Pero Spielberg ha transformado a su Tintín en un sorprendentemente moderno Indiana Jones que

Premios Junceda  
Taller Las miradas en el  
Segunda oportunidad  
Éxito del DCGE  
40 anys de Butifarra!  
Toni, Premi Nacional de  
Centenario de Calleja  
Museo vivo del cómic de  
Bruguera en UK  
Exposición Martínez de  
La Nueva España en  
Dibujando a Don Quijote  
Curso de verano UAH  
Luz no dibujará a  
Entrevista a Manara  
En Rusia retiran Maus de  
Polémica en los premios  
Collaboration horizontal  
Jornadas de Manganime  
Muere Alfredo Grondona  
Forges y Don Quijote  
Fallece el historietista  
Abulí, Gran Premio del  
35 años de Cómix para  
Expo de Arturo Moreno  
In memoriam Trimpe,  
El Spirit animado que no  
Fallece Herb Trimpe  
Sin dinero para el Museu  
Murió Macabich  
El tesorero no sale en TVE  
"El tesorero", lo nuevo de  
III Certamen de Cómic  
Dia dell humorista en  
Convocatoria X Premio  
Ganadores del Premio  
Fallece Fred Fredericks  
Falleció Irwin Hasen  
Fallece Terry Pratchett  
Kap y Ortifus, premiados.  
Fallece Yoshihiro Tatsumi  
Cómic contra la violencia  
Expo: Hergé en 80  
Murió Silver Kane  
Curso universitario sobre  
Un hombre en pijama, al  
Gran subasta de cómic  
Charlie hebdo vuelve a  
Cómic y compromiso  
50 aniversario del primer  
Carlos Casalla,  
Informe Tebeosfera 2014  
Paco Roca, tintinófilo del  
Cierra el Museo de la  
Héroes del tebeo  
Trailer de Anacleto,  
Dreadstar a la televisión  
Héroes del tebeo  
Exposición homenaje a



recorre el mundo en busca de una pieza única y se embarca en aventuras trepidantes y llenas de acción. De este modo, Spielberg demuestra que él ha creado su propia versión del personaje y ha dado como resultado un nuevo Tintín con rasgos propios del cine de autor.

## 5. Adaptando el lenguaje del cómic al cine sin ser adaptaciones de cómic

Puesto que la tendencia de la adaptación cinematográfica del cómic ha aumentado considerablemente en las dos últimas décadas, es fácil detectar cuáles son las nuevas formas narrativas que han surgido sobre la base de este fenómeno. Estas nuevas formas están ampliamente inspiradas por el lenguaje del cómic, sus elementos o sus mecanismos narrativos, y las relaciones entre el séptimo y el noveno arte han alcanzado límites que antes no se habían dado.

No sólo hemos podido atender a multitud de adaptaciones de cómic al cine, sino que el propio cine ha adecuado a su propia narrativa las leyes internas del lenguaje del cómic y su universo simbólico aunque no se esté adaptando un cómic; el cine las usa para dar forma a guiones originales abriendo un nuevo mundo de posibilidades narrativas. Ahora, y muy especialmente desde la primera década de este siglo XXI, un producto cultural puede contener o bien otros productos culturales en su esqueleto o bien una mezcla de tácticas de narración. Chuck Kleinhans afirma que

«la mayoría de los trabajos que se han hecho en torno a la cultura de los fans en estudios de medios se han concentrado en productos culturales que tienen varias “piernas”. Existen en diferentes formas en el tiempo, o diferentes formas mediáticas (...) Nos movemos a través de cómics, novelas gráficas, radio, televisión, plataformas fílmicas que siguen los personajes-héroe de siempre pero en nuevas versiones, ediciones, matices: Superman, Batman o Spiderman. Históricamente aparecen en los *comic book*, series animadas, filmes, parques temáticos e incluso versiones de Broadway» (Kleinhans: 2011). En efecto, ahora un mismo producto puede adoptar diferentes formas, siendo cómic, película, videojuego o cinta de animación.



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F979-455-223-986.jpg>)

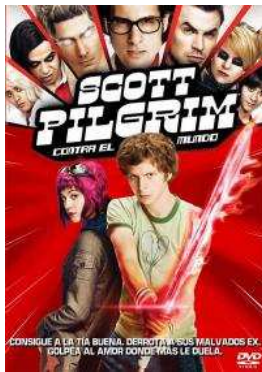
Ya nos habíamos referido a Zach Snyder como mezclador de formas mediáticas, géneros y recursos en las traslaciones de cómic en el cine, pero también lo ha sido en el caso de una historia no preexistente. *Sucker Punch* (Snyder, EE UU/Canadá, 2011) es uno de los filmes que abrazan diversas formas mediáticas, sumando la estética del cine, el cómic y los videojuegos, de un lado, y de otro, la narrativa de las tres formas de expresión, en una nueva *transnarrativa* en la que los lenguajes se mezclan, mediante los personajes, los diálogos y la construcción de las escenas o la traslación de espacios y tiempos. Kleinhans, sobre este filme, recolectó los *posts* de Tumblr que estaban etiquetados como #SuckerPunch. Uno de éstos argumentaba que la cinta era como una propuesta de «sándwich de cultura pop hinchado con videojuegos, anime japonés, libros de cómic y música popular» (Kleinhans: 2011). La cinta puede entenderse como un conjunto de apropiaciones culturales de otras disciplinas y otros campos: los personajes femeninos parecen sacados de un manga o anime japonés, el personaje masculino es un supervillano que debe ser destruido para llegar a la salvación, la estructura narrativa transmite la sensación de estar leyendo una tira animada mezclada con videojuegos de batalla, y la mujer protagonista tiene ciertos superpoderes que usará para avanzar en este juego de pantallas y niveles. En este caso, Snyder no estaba adaptando ni un videojuego ni un cómic, sino que escribió él mismo el guión con Steve Shibuya para crear este producto multiforme que incluía muchas de las referencias de la cultura pop juvenil actual.

Aunque basado en un cómic previo, lo que lo excluye de esta categoría y lo



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F146-542-733-907.jpg>)

Fallece Pedro León  
Fallece Oswal  
Tebeos de posguerra en  
Charlie Hebdo regresa  
Premios AACE 2015  
Boom! Film and Cómic  
La mitad invisible de F.  
La historieta es Charlie  
Centenario de Gabriel  
Spiegelman sobre Charlie  
Museo del cómic una  
Historia del cómic  
Palmarés oficial de  
Normaal animará a Hergé  
Charlie Hebdo retrasa su  
Katsuhiro Otomo, Gran  
Angulema es Charlie  
Dia do Quadrinho  
Liberation especial  
Humor libre, dentro de lo  
Los cómics un poco más  
Fallece Stéphane  
Anulada expo de Charlie  
Whopitti Whop! al  
Entrevista a F. Ibáñez en  
Popular Culture 47  
El Supermán rojo, éxito  
Charlie Hebdo en España  
Estadísticas de manga en  
Homenaje a Charlie  
Merienca con el cómic  
Brutal atentado contra  
RiHC 3  
Premios  
Revista ECHA  
El primer libro sobre Jan  
Ha muerto Máximo  
Informe ACBD sobre 2014  
Españoles entre los 20  
Aparece CuCo 3  
El cómic y la ilustración  
Sobre caricatura en  
Mafalda en Málaga  
Superhéroes tributando  
Lleida tendrá un parque  
Tebeos de guerra y  
Els grans dibuixants de  
La revista ¡Dibús! cierra.  
Superlópez en el Museo  
Altarriba y Keko, Grand  
Viñetas contra el maltrato  
Coll en el museo  
Patufet en palacio  
Catalayud en RTVE  
Premio de la AAC para  
El libro de Torpedo 1936  
Últimos premios Haxtur  
Forges, premio Quevedos  
Dibujante Ambulante en



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F228-852-490-65.jpg>)

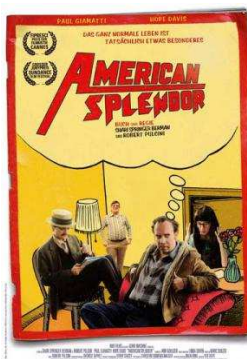
Scott Pilgrim contra el mundo.

engloba de hecho en la categoría anterior, *Scott Pilgrim contra el mundo* (Wright, EE UU /Reino Unido/Canadá, 2010) mezcla igualmente el cine indie con cómics de humor corrosivo y con los cimientos del videojuego y otras referencias a la cultura popular, lo que hace que lo presentemos en este apartado. Si en *Sucker Punch* una chica debía atravesar ciertos niveles con elementos del cómic por doquier para llegar a su liberación final, el adolescente protagonista de esta obra tiene que lidiar con los siete exnovios de la mujer de sus sueños para ganar su corazón. Ambos filmes tienen esa estructura de videojuego en función al avance por niveles, aunque en este caso también tenemos explícito el lenguaje del cómic mediante bocadillos, representaciones icónicas o líneas de movimiento.

Por otro lado, también debemos entender como otra tendencia en estas nuevas formas transmediáticas que albergan algunos de los presentes productos culturales consistente en la mescolanza del cine de animación con el de acción en vivo. Dentro de este apartado, también podemos mencionar filmes que se apropian del lenguaje del cómic sin ser específicamente adaptaciones de uno. Un ejemplo es el concepto visual y narrativo de *Las peligrosas vidas de los Altar Boys* (Care, EE UU, 2002), que tuvo el desafío de adaptar una novela convencional usando parte de los recursos propios del cómic e incluso añadiendo secuencias de animación que no existían en el material original.

Tim y Francis, los protagonistas, intentan escapar de la rutina diaria mediante la invención de un mundo alternativo, a través de una tira cómica que ellos mismos idean y dibujan. En este universo imaginado, sus álgos deben enfrentarse a la versión villana de la Hermana Assumpta y del Padre Casey, dos de sus superiores. Su cómic, en muchos momentos, cobra vida y atendemos a una doble película, la que sucede en el mundo real (con acción real) y la que sucede en el mundo del cómic (con acción animada), que incluso llegan a colisionar en diversos momentos de la cinta. Para ello, Peter Care, su director, eligió filmar la cinta en gran angular y con la cámara en movimiento constante para que los personajes animados encajaran mejor en los planos. De este modo, la tira cómica era la expresión psicológica de los personajes.

Otro ejemplo perfecto de esta tendencia es *American Splendor* (Springer Berman, Pulcini, EE UU, 2003), yendo incluso más lejos que la anterior. Se trata de la dramatización de Harvey Pekar, autor del cómic original que da título a la película. La película mezcla la animación, la ficcionalización de la vida del autor y un documental real sobre su figura. La fórmula utilizada para construir la narrativa de esta cinta consistió en tres partes: la primera muestra a Pekar y su mujer, encarnados por Paul Giamatti y Hope Davis; la segunda parte hace uso de un Harry dibujado como en sus cómics (aunque no se basa en ninguno de ellos); mientras que la última parte realiza un retrato del dibujante a través de imágenes de archivo, videos y metraje documental. De este modo, la narración con actores reales convive con el documental o con el lenguaje del cómic en una misma película.



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F807-35-365-763.jpg>)

Cartel de *American Splendor*.

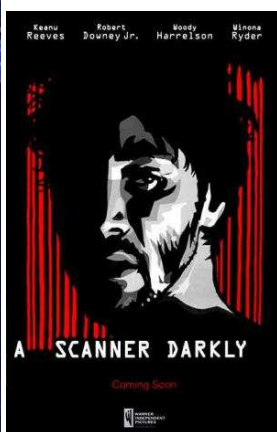
Por supuesto, las nuevas técnicas han ayudado a moldear esos nuevos mundos cinematográficos que quieren recrear el universo del cómic de forma libre e inspirada. *Sky Captain y el mundo de mañana* (Conran, EE UU/Reino Unido/Italia, 2004) es una extraordinaria obra en la que todos los elementos de su dirección artística, de su puesta en escena o de su diseño de escenarios son absolutamente virtuales. Sólo hizo falta que los actores grabaran todas sus secuencias sin nada a lo que contextualizarse, contra gigantescos paneles azules, que posteriormente conformarían todos los decorados y sets del filme. La inspiración directa de la cinta eran los cómics de aventuras, que estaban saturados de color en sus portadas y que usualmente se vendían por entregas. Lo que hizo aquí el director, Kerry Conran, fue una hermosa carta de amor a las aventuras gallardas y fantásticas de personajes como Buck Rogers, Flash Gordon o Superman. Igualmente debemos mencionar *A Scanner Darkly* (Linklater, EE UU, 2006), la adaptación de una novela de ciencia ficción de Philip K. Dick que se convirtió literalmente en un cómic y un film a la vez en su adaptación para la gran

15 candidatos a los  
Valencia CF vs. DC Comics  
Cómo se hacían los  
Entrevista en rtve.es a  
Así se apaga el Salón del  
Marvel cumple 75 años  
Canales y Guarnido,  
A literatura em  
Cartel de Bill Watterson  
Fallece Alfredo Sanchis  
Salón del Manga de  
Obata, premio del Saló  
Tres décadas de la Mostra  
Polémica con el último  
Quino descubre un  
Mafada en Oviedo  
Entrevista a Rubén  
IMPLOSIÓ. Carte blanche  
Ibáñez, viñetas sin fin  
Falleció Enrique Villagrán  
Forges premiado por  
10a trobada tintinaire a  
Pacheco, clase magistral  
Serie filatélica Humor  
La BD del siglo XXI en  
Nace IlustraLab  
GarabatoFest 2014  
HumorSapiens cumple  
La historia de la pintura, a  
Carlos Vermut, Concha de  
Tebeos en Sitges  
Premios Banda Dibujada  
Nace Komikigunea  
Coloquio sobre el  
Dos españoles  
Tercer Congreso Viñetas  
Declarado desierto el I  
Premios de las XXVI  
V Saló del Còmic Social  
Forges, Gallego y Rey y  
Expo homenaje a Coll  
El director del CIBDI pide  
Mafalda cumple 50 años  
JM Nieto condecorado  
Primera semana del  
Pecadores impequeibols  
Festival CòmicNostrum  
Premios de la Crítica 2014  
V Salita del cómic de  
Primer Salón del Cómic  
Alison Bechdel gana un  
F. Ibáñez visita Saber y  
Fin del Salón del Cómic  
Falleció el historietista  
Museo del cómic de  
Exposición ¿Qué fue de...  
Murió Stan Goldberg  
Art Neuf, feria de  
Nuevo Museo de la

pantalla. La cinta se rodó en formato digital para después pasarla a cinta de animación mediante el rotoscopio interpolado sobre el metraje previamente rodado. Todo el proceso de conversión de cinta real a cinta de animación comprendió un total de quince meses, porque fue preciso transformar en cómic cada plano, por lo que el resultado es como si el cómic hubiera cobrado vida y pudiera visualizarse en una pantalla.



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F242-158-392-531.jpg>)



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F52-897-680-623.jpg>)

*Sky Captain and the World of Tomorrow* y *A Scanner Darkly*, películas no consistentes en adaptaciones historietísticas en las que la imagen cinematográfica se ve "redibujada", aproximándolas a la estética de los cómics.

Este ensayo concluye con *Southland Tales* (Kelly, Alemania/EE UU/Francia, 2006), obra que puede ser considerada como la abanderada del *transmediatismo* y de la ruptura de barreras mediáticas. Las historias en cómic previas al cine se están generalizando cada vez más, especialmente las vinculadas al mundo del cine, pues la historia que se narra en esta historieta sale mucho antes de que se estrene después la película en cuestión para empezar a captar la atención del público. Quizá fue ésta la intención del director de esta cinta, Richard Kelly, cuando ideó esta serie o quizá su idea fue siempre la integración de una historia dividida en una estructura multiplataforma. Tanta ambición acabó convirtiéndose en un estruendoso batacazo comercial, y parte de la crítica atacó a la obra por ser indescifrable y demasiado densa, aunque también se convirtió rápidamente en un fenómeno de culto. El modo en que Kelly visualizó estas historias cruzadas se compuso de seis partes: las tres primeras fueron editadas en cómic mientras que las tres partes restantes conformaban el largometraje que fue estrenado en las salas comerciales. Como parte inherente del argumento y todas sus complejidades, Kelly creó una página web que se proponía resolver algunas de las claves de la serie. Era necesario atender todas las formas mediáticas de *Southland Tales* para llegar a comprender la totalidad de su argumento, por lo que la historia era una especie de gigantesca estructura que integraba diferentes medios narrativos.

Los cómics fueron creados por el propio Kelly y por Brett Weldele y mantuvieron el lenguaje narrativo del cómic convencional. Sin embargo, la película era un compendio de estilos y de formas narrativas procedentes de diversos géneros, mezclando recursos del cómic, del musical o del documental en una única *transnarrativa*. En una de las diferentes versiones que fueron lanzadas (la duración era diferente en todas ellas), incluso podemos atender algunas de las viñetas correspondientes a los tres cómics, funcionando a modo de *flashback*. Estas viñetas son ofrecidas en su forma original, es decir, como un cómic pasado en pantalla. También en la página web que creó Kelly se podían ver partes de los cómics que conformaban las primeras partes de la historia global.

La casa de Paco Roca  
Cuadernos rusos, de Igort  
Miguelanxo Prado en V  
Paco Roca, hijo predilecto  
"Le Bâton de Plutarque",  
Verdades y mentiras de  
Todos los actos de  
Muestra de Miguelanxo  
Viñetas desde o Atlântico  
David Aja vuelve a triunfar  
Museo del Manga en  
Verano en viñetas en  
F. Ibáñez en el Círculo de  
Autoban en A Coruña  
La crisis de los autores de  
El 'annus horribilis' de  
Veinte niños crean su  
ANIMACOMIC en Málaga  
Kiko Da Silva, Premio BD  
'Orgullo y satisfacción',  
NONA ARTE v. 3, n. 1  
Censuran sátira  
I Concurso Cómic  
Antropología de la viñeta  
Concurso en Calldetenes  
Fallece el caricaturista  
Lanzamiento de 'Orgullo  
Explicación de El Jueves  
Cómic digital 'Orgullo y  
Los ex dibujantes de El  
Comunicado de la AACE  
Google retira 'lolicon' de  
UNIA. Curso de cómic  
Entrevista a Efepe  
El Greco en el cómic  
Un siglo de tebeos, expo  
Japón prohíbe porno  
Monteys y Fontdevila  
RBA obliga a retirar  
Black Power, con Laura  
Retrospectiva de Krahn  
Entrevista a JAN en  
Sigue el litigio entre  
Entrevista a Luis Conde  
La Guía del Cómic: 13  
Murió Ian  
Infame entrevista a  
Picanyol no volverá a  
Quino, premio Príncipe  
Muere Guillem Cifré  
Premios del 32 Salón del  
MDLH 1 se presenta en  
Nitrospectiva, web sobre  
Falleció Dick Ayers  
Garabato days. Ilustrando  
Narraciones gráficas de  
Historias de Bruguera  
Mots Anys de Còmic  
Sale TeVeo 3





(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F228-891-759-274.jpg>)

*Southland Tales*, ficción con aspectos propios del cómic.

En su reseña de *Southland Tales*, John Patterson argumentaba que

«el espectador ideal de la obra era un chaval con un portátil, un iPod, un complemento televisivo por cable o satélite, una suscripción a Netflix y un TiVo lleno de espectáculos grabados, un gusto por el juego online dentro de universos detallistas con narrativas de finales abiertos, una inquietud malsana para el zapeo de canales y una enciclopedia del conocimiento de la cultura pop. Sólo en la mente de ese chaval –y realmente en todas nuestras mentes hoy por hoy– las narrativas ya no están confinadas para el medio para el que fueron creadas sino que las construimos con fragmentos de todo aquello que vemos, leemos, escuchamos o navegamos» (Patterson: 6).

Lo que Patterson estaba sugiriendo, en otras palabras, es que los lenguajes cinematográficos están experimentando una hibridación insólita en sus narrativas, dando lugar al transmediatismo, que hoy es, en definitiva, una nueva forma de contar una historia con el soporte de las nuevas tecnologías.

## 6. Conclusiones



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F936-590-676-117.jpg>)

El nuevo aspecto de Superman en su último paso del cómic a la pantalla ha supuesto la transformación del personaje dibujado (bajo estas líneas). En la imagen inferior, traslación de elementos del cómic a producciones ajenas, como la pornográfica *Superman XXX*.

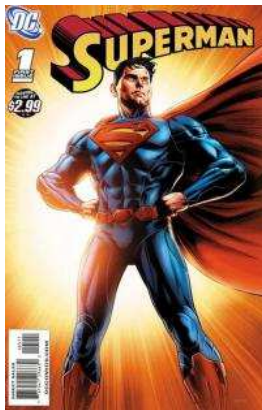
Finalmente, tras el análisis exhaustivo de nuestro corpus fílmico, en el que el universo del cómic se ha adaptado al universo cinematográfico, hemos llegado a la conclusión de que hay diferentes niveles de adaptación del lenguaje y narrativa del cómic en el cine, y que su aplicación no es siempre sinónimo de éxito comercial o de calidad en la construcción del discurso, entendida como cine de autor o de culto.

El primer nivel son las adaptaciones sólo de la parte más básica, en las que se adaptan los personajes y las historias, apropiándose el medio cinematográfico de la fama de unos héroes ya consolidados entre el público y de unas historias de cierto éxito. En estas adaptaciones de personajes o historias no hay una traslación manifiesta del lenguaje o las características específicas del lenguaje del cómic. En este tipo de adaptación priman los personajes y las historias como gancho comercial por encima de cualquier elemento específico inequívocamente único del lenguaje del cómic. Son los elementos reconocibles por la audiencia, como los superhéroes o superheroínas, los que atraen al público, aunque desde la industria cinematográfica se hayan intentado experiencias con directores considerados “de cine de autor” para realzar el atractivo visual de las cintas y conseguir recrear el universo onírico del mundo del cómic, pero no su lenguaje o narrativa.

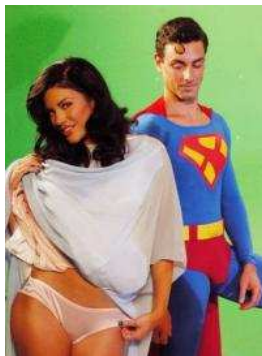
En el segundo nivel de adaptación están aquellas películas que sí que adaptan el universo icónico del cómic al cine en un nivel visual, que puede ser más simple o más complejo en función a la evolución tecnológica de la industria y a la intención manifiesta del director de la película de ser más o menos fiel al cómic original del que nace la película, pudiendo ser una reproducción casi perfecta en el nuevo medio como, por ejemplo, lo es la película *300*. En este nivel encontramos grandes éxitos comerciales y películas de culto, pero también fracasos de taquilla

1 Encuentro comic  
GRAF 2014  
Fallece Al Feldstein,  
Curso de verano de la  
MAS Context n° 20  
Programación X Jornadas  
Entrevista a David Macho  
Marika Vila en la 2  
Amazon compra  
Joe Sacco en El País  
Esenciales ACDCómic  
Centenario de Muntañola  
Festival de Alpe d'Huez  
CuCo n° 2  
Brian the Brain obtiene el  
Éxito de la subasta de  
Concurs Ciutat de  
La Capilla Sixtina de Akira  
Entrevista con Altarriba  
Entrevista a Marrugat  
Entrevista a Sergio  
Fallece Steve Moore  
Crisis editorial española  
Paco Roca en Italia  
Exposición Marvel en  
Jornadas La opinión  
Viñetas Serias 2014  
Unicómic 2014: Cartel y  
Christie's subasta cómics  
Premios AACE 2014  
Prado en Cádiz, en Tardes  
Exposiciones de "Gente  
Tesis sobre caricatura de  
Cebolinha cumple 500  
3er Concurso de Cómic  
50 años de Forges  
Comiqueras contra la Ley

[+ (/tebeorama/)]



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F382-592-557-795.jpg>)



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F941-659-475-701.jpg>)

y películas cuya importancia en la *transnarrativa* no es suficientemente reconocida, quizá porque el público aún no está suficientemente alfabetizado a estos niveles de transgresión del discurso.

Finalmente están las traslaciones de lenguaje y narrativa, en las que no sólo la iconicidad visual y la narrativa textual forman parte de la película, sino que todos los elementos específicos del cómic se trasladan a la pantalla cinematográfica rompiendo barreras y ofreciendo al espectador la posibilidad de decodificar un nuevo lenguaje producto de la suma del lenguaje cinematográfico y del lenguaje del cómic, sin que el espectador tenga problemas en la decodificación aunque la producción cinematográfica carezca de referentes en el mundo del cómic.

La generación digital es capaz de decodificar cualquier discurso, ya que conoce todos los códigos posibles: cómic, cine, videojuegos, y la nueva *transnarrativa* que surge de la suma de todos ellos, y el universo de la cultura de masas es suficientemente dúctil como para abrir sus fronteras en el estudio de cualquier innovación en las diégesis. La *transnarrativa* que nos ofrece el cine con la incorporación del lenguaje y la narrativa del cómic es sólo una de las muchas variables de cómo el lenguaje del cine se transforma, como lo hacen otros lenguajes por la incidencia de las nuevas tecnologías.

## 7. Bibliografía

- Coma, J. (1984): *El ocaso del héroe en los cómics de autor*, Ediciones Península, Barcelona.
- Eco, U. (1965): *Apocalípticos e integrados*, Lumen, Barcelona.
- Eco, U. (1994): *Apocalypse Postponed*, Indiana University Press, Indiana.
- Eisner, W. (1985): *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, Tamarac.
- Duncan, R. (2009): *The Power of Comics: History, Form and Culture*, The Continuum International Publishing Group Inc, New York.
- Hatfield, C. (2005): *Alternative comics: an emerging literature*, University Press of Mississippi, Mississippi.
- Locke, S. (2009): "Considering comics as medium, art, and culture - the case of *From Hell*", en *Scan Journal Vol 6 Number 1 June*.
- Sabin, R. (2001): *Comics, Comix & Graphic Novels: A History Of Comic Art*, Phaidon, London.
- Topliss, I. (2005): *The comic worlds of Peter Arno, William Steig, Charles Addams, and Saul Steinberg*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Williams, P., & Lyons, J. (2010): *The Rise of the American Comics Artist: Creators and Contexts*, University Press of Mississippi, Mississippi.



(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F568-463-370-406.jpg>)

*The Dark Knight Rises*, última presencia de Batman en los cines.

## 8. Cinematografía

- The Adventures of Tintin: The Secret Of The Unicorn* (Steven Spielberg, EE UU, 2011).
- The Amazing Spiderman* (Marc Webb, EE UU, 2012).
- American Splendor* (Shari Springer Berman & Robert Pulcini, EE UU, 2003).
- The Avengers* (Joss Whedon, EE UU, 2012).
- Batman* (Tim Burton, EE UU, 1989).
- Batman Begins* (Christopher Nolan, EE UU, 2005).

*Batman & Robin* (Joel Schumacher, EE UU, 1997).  
*Batman Forever* (Joel Schumacher, EE UU, 1995).  
*Batman Returns* (Tim Burton, EE UU, 1992).  
*Captain America: The First Avenger* (Joe Johnston, EE UU, 2011).  
*Catwoman* (Pitof, EE UU, 2004).  
*The Dangerous Lives Of Altar Boys* (Peter Care, EE UU, 2002).  
*The Dark Knight* (Christopher Nolan, EE UU, 2008).  
*The Dark Knight Rises* (Christopher Nolan, EE UU, 2012).  
*Dick Tracy* (Warren Beatty, EE UU, 1990).  
*A History Of Violence* (David Cronenberg, EE UU/Germany, 2005).  
*Hulk* (Ang Lee, EE UU, 2003).  
*The Incredible Hulk* (Louis Letterier, EE UU, 2008).  
*From Hell* (Albert Hughes/ Allen Hugues, 2001)  
*Iron Man* (Jon Favreau, EE UU, 2008).  
*Iron Man 2* (Jon Favreau, EE UU, 2010).  
*The Road to Perdition* (Sam Mendes, EE UU, 2002).  
*A Scanner Darkly* (Richard Linklater, EE UU, 2006).  
*Scott Pilgrim Vs. The World* (Edgar Wright, EE UU/UK/Canada, 2010).  
*Sin City* (Frank Miller/Robert Rodríguez/Quentin Tarantino, EE UU, 2005).  
*Sky Captain and The World Of Tomorrow* (Kerry Conran, EE UU/UK/Italy, 2004).  
*Southland Tales* (Richard Nelly, EE UU/Germany/France, 2006).  
*Spiderman* (Sam Raimi, EE UU, 2002).  
*Spiderman 2* (Sam Raimi, EE UU, 2004).  
*Spiderman 3* (Sam Raimi, EE UU, 2007).  
*Sucker Punch* (Zack Snyder EE UU /Canada, 2011).  
*Superman* (Richard Donner, EE UU, 1978).  
*Superman 2* (Richard Lester, EE UU, 1980).  
*Superman 3* (Richard Lester, EE UU, 1983).  
*Superman 4* (Sidney J. Furie, EE UU, 1987).  
*Thor* (Kenneth Branagh, EE UU, 2011).  
*300* (Zack Snyder, EE UU, 2006).  
*V For Vendetta* (James McTeigue, EE UU, 2006).  
*Watchmen* (Zack Snyder, EE UU, 2006).  
*X-Men* (Bryan Singer, EE UU, 2000).  
*X-Men: First Class* (Matthew Vaughan, EE UU/UK, 2011).  
*X-Men Origins: Wolverine* (Gavin Hood, EE UU/Australia/ New Zealand, 2009).  
*X-Men: The Last Stand* (Brett Ratner, EE UU, 2006).  
*X-Men 2* (Bryan Singer, EE UU, 2002).



<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F643-417-919-173.jpg>

La saga de los X-Men continúa en  
 la gran pantalla. Promoción de  
*Wolverine*, estreno de 2013.

#### **CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:**

FERRAN RAMIREZ, QUIM PUIG, VIRGINIA LUZÓN (2012): "DE LA VIÑETA A LA CÁMARA", en *TEBEOSFERA*, 10, Sevilla. Disponible en línea el 07/IV/2017 en: [https://www.tebeosfera.com/documentos/de\\_la\\_vineta\\_a\\_la\\_camara.html](https://www.tebeosfera.com/documentos/de_la_vineta_a_la_camara.html)

**Creación de la ficha: Virginia Luzón, Quim Puig y Ferran Ramírez (de la Universitat Autònoma de Barcelona). Revisada por Manuel Barrero y Alejandro Capelo. (2012) · Datos e imágenes tomados de un ejemplar original**



## Sobre TEBEOSFERA

Tebeosfera.com es un sitio integral sobre historieta, novela, cine, juegos y cultura popular gráfica. Es al mismo tiempo un gran catálogo de publicaciones y una revista teórica con secciones divulgativas e informativas anexas.

Edita: **Asociación Cultural Tebeosfera**  
ACCESO

Sede: **Apartado de Correos 17028**  
**41080 SEVILLA - ESPAÑA**

Correo: **contacto@tebeosfera.com**  
**(mailto:contacto@tebeosfera.com)**

Redes: **facebook** (<https://www.facebook.com/Tebeosfera/>) ■ **Twitter** (<https://twitter.com/tebeosfera>) ■ **YouTube** (<https://www.youtube.com/user/Tebeosfera>) ■ **LinkedIn** (<https://www.linkedin.com/company/tebeosfera>) ■ **Google+** (<https://plus.google.com/+TebeosferaRevista>) ■ **blogger** (<http://tebeosfera.blogspot.com.es/>) ■ **blog de la asociación ACyT** (<http://asociacionculturaltebeosfera.blogspot.jp/>)

## Sobre MI.TEBEOSFERA

**CONDICIONES DE USO**  
(/mi-condiciones-de-uso/)

**PREGUNTAS FRECUENTES**  
(/mi-preguntas-frecuentes/)

ACCESO

## Enlaces de interés

**IDENTIDAD**  
(/identidad/)

**CATÁLOGOS EN TEBEOSFERA**  
(/catalogos/)

**TODAS LAS NOVEDADES**  
(/novedades/)

**ÚLTIMAS CATALOGACIONES**  
(/ultimas-catalogaciones/)

**EDICIONES DE ACYT**  
(/ediciones-de-acyt/)

**BLOG TEBEOSBLOG**  
(<http://tebeosfera.blogspot.com.es/>)

**PREGUNTAS FRECUENTES (FAQ)**  
(/preguntas-frecuentes/)

**DOCUMENTO LEGAL**  
(/documento-legal/)

**POLÍTICA DE PRIVACIDAD** (/politica-de-privacidad/)

**POLÍTICA DE COOKIES**  
(/politica-de-cookies/)

## Contacto rápido

¡Envíanos tus impresiones!

NOMBRE

CORREO

MENSAJE

Caracteres

disponibles: **500**

ENVIAR