

MENÚ


[REVISTA \(/revista/\)](#)
[CATÁLOGOS \(/catalogos/\)](#)
[COLABORAR \(/colaborar/\)](#)
[ASOCIARSE \(/socios/\)](#)


(<http://www.tebeosfera.com/tebeosferaRevista/tebeosferaRevista.html>)
 (http://www.tebeosfera.com/tebeosferaRevista/tebeosferaRevista.html)

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:

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.

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

el gran catálogo

[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 \(/novedades/\)](#)



(<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 serials, como éste.

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 hacia 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:

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



(/numeros/
/patrulla_x_2013_panini_-
la_nueva-_48.html/)

ÚLTIMAS CATALOGACIONES (/ultimas- catalogaciones/)



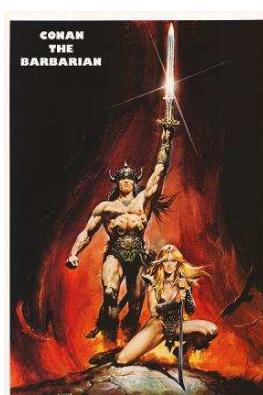
(/numeros/
/testimoni_1978_bruguera_2.html/)

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



(/ediciones-de-acyt/)

TEBEORAMA (/tebeorama/)



(<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.

F. Ibáñez... ¿Català de Penguin Random House
Nuevo Astérix en octubre
Carles Santamaría, 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 adquiere 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 'Bisnieto'

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 Spiegle

Angulema, palmarés 2017

El programa de

Malpaso compra Dibbuks

Fallece Alessandro

Muere Alfredo Tenorio

Fallece Héctor García

Premios 33 Troféu Angelo

Diálogo gana la Medalla

Cosey, Gran premio de

Fallece Jean-Luc Vernal

Ganadores Premios AACE

Muere John Watkiss

Fallece Pascal Garray

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)

Cómics 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

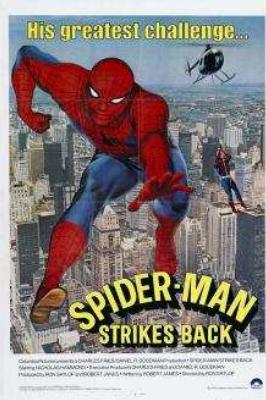
Exposición Mar interior

Obelisco a Goscinny

Filosofías subterráneas

Fallece Gotlib

Premios Expocómics 2016



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



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

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 anonomasia, *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,

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

Premios Goñi 2016

Fallece Micharmut

Mariscal, premio Gráffica

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 Dibbuks

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 Victor Mora

Detenido Dogan Guzel

Kaboom, cómics en El

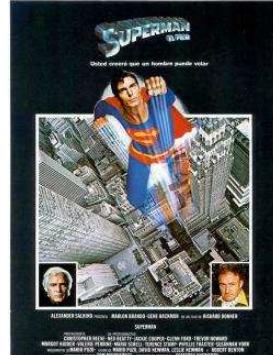
Fallece Carlos Nine

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 Selina 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 Garfield. 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.

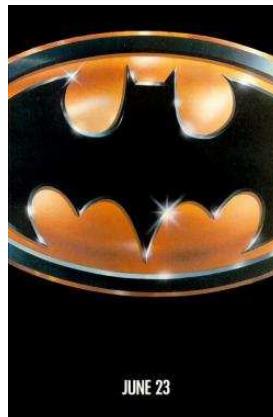
Otro relanzamiento de similares características en su adaptación al cine se produjo en el caso del personaje de Hulk, que ya había tenido varias adaptaciones previas, cuando fue adaptado al cine por Ang Lee en *Hulk* (Lee, EE UU, 2003), con interpretación de Eric Bana, y tuvo una nueva versión de la 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
Dimitre 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 Manchacómics
V Certamen y Fanzine
Premio AAC 2015 para
Habana en Bruselas
Premios AACE 2016
Clénat en los papeles de
Expo de Antón Roca
Fallece Mikiya Mochizuki
La Massana Cómics 2016
Muere Gallieno Ferri
Fallece Marcos Macías
Expocómics 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 cinematográfico
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 Marçet

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 ZaraCómic 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 Esquitx 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 imaginería 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 distingüible 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 poseer 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

Ilustratour

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 Butifarri!

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,

cómico preexistente, va mucho más allá en su concepción del superhéroe murciélagos.

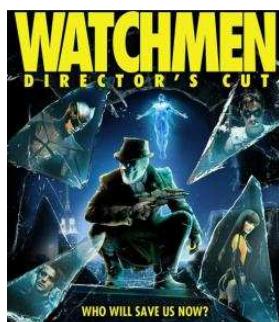


(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F451-955-822-539.jpg>)

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薄膜. 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 atmósfera 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>)

adaptación importante de un cómic de Alan Moore al cine. Fue la famosa V de Vendetta, 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 horizontale 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 memorian 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
Canadores 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-F146-542-733-907.jpg>)

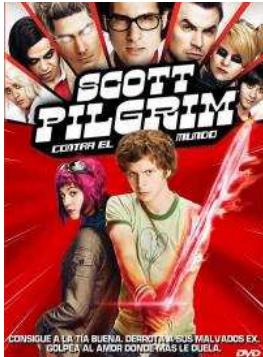


(<http://www.tebeosfera.com/pics/ART-F979-455-223-986.jpg>)

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 Shibusawa 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

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 Whopital
Entrevista a F. Ibáñez en
Popular Culture 47
El Supermán rojo, éxito
Charlie Hebdo en España
Estadísticas de manga en
Homenaje a Charlie
Merienda 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 ¡Dibus! cierra.
Superlópez en el Museu
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.

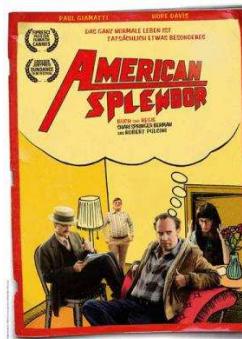
engloba de hecho en la categoría anterior, *Scott Pilgrim contra el mundo* (Wright, EE UU /Reino Unido/Canadá, 2010) mezcla igualmente el cine *indie* con cómics de humor corrosivo y con los cimientos del videojuego y otras referencias a la cultura popular, lo que hace que lo presentemos en este apartado. 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 apropien 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 áster egos 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.

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



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

Cartel de American Splendor.

15 candidatos a los
Valencia CF vs. DC Comics
Cómo se hacían los
Entrevista en rteve.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 IllustraLab
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 Còmic
Alison Bechdel gana un
F. Ibáñez visita Saber y
Fin del Salón del Còmic
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.



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 quizás su idea fue siempre la integración de una historia dividida en una estructura multiplataforma. Tanta ambición acabó convirtiéndose en un estremoso 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 Atlántico
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 Cómics
Antropología de la viñeta
Concurso en Caldetenes
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 Efepé
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 Cómics: 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>)

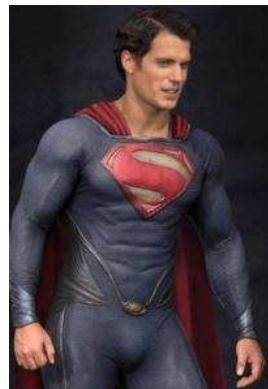
Southland Tales, ficción con aspectos propios del cómic.

En su recensión 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 Series 2014

Unicómic 2014: Cartel y

Christie's subasta cómics

Premios AACE 2014

Prado en Cádiz, en Tardes

Exposiciones de "Gente

Tesis sobre caricatura de

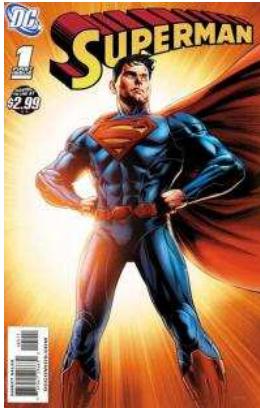
Cebolinha cumple 500

3er Concurso de Cómics

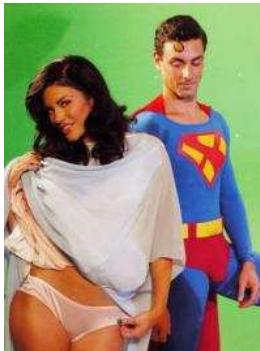
50 años de Forges

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 iconidad 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 diálogos. 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

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	Sobre MI.TEBEOSFERA	Enlaces de interés	Contacto rápido
<p>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.</p> <p>Edita: Asociación Cultural Tebeosfera ACCESO</p> <p>Sede: Apartado de Correos 17028 41080 SEVILLA -ESPAÑA</p> <p>Correo: contacto@tebeosfera.com (mailto:contacto@tebeosfera.com)</p> <p>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/)</p>	<p>CONDICIONES DE USO (/mi- condiciones- de- uso/)</p> <p>PREGUNTAS FRECUENTES (/mi-preguntas- frecuentes/)</p>	<p>IDENTIDAD (/identidad/)</p> <p>CATÁLOGOS EN TEBEOSFERA (/catalogos/)</p> <p>TODAS LAS NOVEDADES (/novedades/)</p> <p>ÚLTIMAS CATALOGACIONES (/ultimas- catalogaciones/)</p> <p>EDICIONES DE ACyT (/ediciones-de- acyt/)</p> <p>BLOG TEBEOSBLOG (http://tebeosfera.blogspot.com.es/)</p> <p>PREGUNTAS FRECUENTES (FAQ) (/preguntas- frecuentes/)</p> <p>DOCUMENTO LEGAL (/documento- legal/)</p> <p>POLÍTICA DE PRIVACIDAD (/politica- de- privacidad/)</p> <p>POLÍTICA DE COOKIES (/politica- de- cookies/)</p>	<p>¡Envíanos tus impresiones!</p> <p>NOMBRE <input type="text"/></p> <p>CORREO <input type="text"/></p> <p>MENSAJE <input type="text"/></p> <p>Carácteres disponibles: 500</p> <p>ENVIAR</p>

Copyrights ©2017 & All Rights Reserved by **Asociación Cultural Tebeosfera (ACyT)**
(<http://asociacionculturaltebeosfera.blogspot.jp/>) ■ Diseño y Programación: **Hello Vierco Japan**
(<http://www.heliovierco.com>)