

Departament de Teoria dels Llenguatges
i Ciències de la Comunicació



*La intermedialidad entre cómic
y cine en la era digital*

Tesis doctoral

que presenta

Jordi Revert Gomis

bajo la dirección de

Prof. Dr. Manuel de la Fuente Soler

y Prof. Dr. Jenaro Talens Carmona

*Programa de Doctorado en
Comunicación e Interculturalidad*

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA. ESTUDI GENERAL

Curso académico 2019-2020

AGRADECIMIENTOS

Llevar a cabo una tesis doctoral sobre una de mis pasiones ha sido, sin duda, una de las mayores gratificaciones de mi vida. El camino hasta llegar a esta feliz conclusión ha sido largo y nunca fácil, pero he tenido la suerte de verme acompañado en todo momento de mentores, amigos y familia. La lista de agradecimientos es a todas luces insuficiente, y me disculpo de antemano si olvido a alguien que, en algún momento, tuvo a bien darme su aliento.

Gracias a Jenaro Talens y Manuel de la Fuente por servirme de guía durante estos años, pues sin ellos esta tesis nunca hubiera llegado a buen puerto. Gracias asimismo al profesor Diego Mollá por su inestimable apoyo en la documentación y por compartir conmigo el proyecto que sirvió de germen en las páginas de *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*. A Alberto Benita por prestarme sus vastos conocimientos sobre cómic y proveerme de volúmenes imprescindibles. A Álex Revert, Xavi Valero, Mónica Sánchez, David Floro y Marco Tzu-Chien Kuo, por su complicidad en el patio de butacas. A mis sobrinos Rafa y Vega, por compartir conmigo su ilusión infantil e inmaculada en cada nueva película de superhéroes, y a Asé Guijarro por permitirme disfrutar de esos maravillosos ratos con ellos. A Alberto Evangelio y Óscar Brox, por tantas conversaciones sobre cine en las que he podido aprender. A Fernando Piera y Adrián Cárdenas, por su apoyo incondicional. A mis tíos y familia Gomis al completo, por seguir siendo una familia pese a todo, y a Aurora Cumplido, por su amor y alegría imbatibles. Dejo para el final a Rocío Guijarro, pues su paciencia y cariño han sido el faro que me ha permitido avanzar sin descanso y sobreponerme a los obstáculos. No hay mejor compañera de viaje ni palabras en el mundo que puedan expresar lo que para mí significa. Ella es la verdadera culpable de que estas páginas vean la luz.

A Hergé.

Sus viñetas me inculcaron el amor por la aventura.

Índice

1. Introducción.....	9
○ Un superhéroe caducado y un cine casi vacío.....	9
○ 1895: el año del alumbramiento.....	10
○ Estructura de la investigación.....	14
○ Hipótesis y objetivos.....	18
○ Metodología.....	21
○ Marco teórico.....	23
2. Hacia una definición de intermedialidad.....	27
○ Introducción: Clouzot y Picasso, un encuentro intermedial.....	27
○ El nacimiento del término <i>intermedia</i>	30
○ Precedentes del cómic.....	43
○ Definiendo la intermedialidad: del cómic al cine.....	48
3. 24 viñetas por segundo: breve historia de los trasvases entre cine y cómic.....	54
○ Origen, desarrollo y legitimación de dos lenguajes.....	54
○ Los primeros intercambios: de la viñeta al <i>cartoon</i>	61
○ La era de los seriales.....	69
○ Ha nacido un héroe: la Edad de Oro de los cómics.....	75
○ Televisión, censura e historia. La Edad de Plata de los cómics.....	83
○ Líneas alternativas y <i>mainstream</i> . Superman, la novela gráfica y el camino hacia otra intermedialidad.....	89
○ Batman y la Edad Moderna de los cómics: autoría y oscuridad.....	100
○ Marvel y DC: el imperio de los superhéroes.....	111
○ Últimas modulaciones sobre la viñeta francófona.....	134
○ El caso español: un impulso aislado.....	137
○ La novela gráfica como síntoma de autoría: viñetas en movimiento...	145
○ Viejas y nuevas derivas de la imagen.....	166

4. El cine como campo de batalla: la guerra entre DC y Marvel por la hegemonía del cine de superhéroes.....	172
○ Las infinitas posibilidades de la adaptación.....	174
○ Marvel llega a las pantallas.....	176
○ El sueño audiovisual de DC.....	187
○ Guerra entre titanes.....	194
○ Relecturas éticas del superhéroe: la reconfiguración del escenario después del 11-S.....	204
○ Conclusión: horizontes superheroicos.....	206
5. Herramientas digitales para la intermedialidad e intertextualidad: una propuesta de clasificación.....	208
○ Introducción: lenguajes en convergencia.....	208
○ 5.1. El plano-secuencia digital.....	213
▪ 5.1.1. El plano-secuencia digital como desarrollo de la acción estática de una viñeta.....	219
▪ 5.1.2. El plano-secuencia digital como amalgama de acontecimientos o página del <i>comic book</i>	221
▪ 5.1.3. El plano-secuencia digital como punto de vista o seguimiento de un personaje.....	225
○ 5.2. <i>Slow-motion</i> <i>Bullet-time</i>	233
○ 5.3. <i>Fast-motion</i> <i>Time-lapse</i>	257
▪ 5.3.1. El <i>fast-motion</i> como interpretación del movimiento en una imagen estática.....	261
▪ 5.3.2. El <i>fast-motion</i> como interpretación de una descomposición del movimiento.....	263
▪ 5.3.3. El <i>fast-motion</i> como interpretación de la descomposición de movimiento en varias viñetas y de la elipsis narrativa entre ellas.....	266
▪ 5.3.4. Otros usos del <i>fast-motion</i> : plano-retroceso.....	270
○ 5.4. Tecnología de captura de movimientos.....	272
▪ La animación rotoscópica como precedente.....	274
▪ Breve historia de la tecnología <i>mocap</i>	277
▪ La aplicación de la tecnología <i>mocap</i> en la adaptación cinematográfica del cómic.....	281
▪ Tintín, Spielberg y la línea clara.....	283

○ 5.5. Inserción de elementos gráficos propios del cómic.....	286
▪ 5.5.1. Bocadillos/globos y cajas de texto/cartuchos.....	287
• 5.5.1.1. Bocadillos o globos de diálogo y de pensamiento...	289
• 5.5.1.2. Cajas de texto o cartuchos.....	294
▪ 5.5.2. Onomatopeyas y representación del sonido.....	300
▪ 5.5.3. Marcas de movimiento y de impacto.....	305
▪ 5.5.4. Otras marcas expresivas.....	307
▪ 5.5.5. Inserción de dibujos o viñetas.....	309
○ 5.6. Pantalla partida, montaje y composición digital.....	317
○ 5.7. Elementos digitales de la puesta en escena.....	325
▪ 5.7.1. Complementos digitales.....	325
▪ 5.7.2. Personajes digitales y transformaciones físicas.....	327
▪ 5.7.3. Digitalizaciones del espacio.....	329
6. Conclusiones.....	334
○ Sobre lo ordinario de lo extraordinario.....	334
○ El cómic o el eterno renacido.....	339
○ La revolución digital o el signo simulado.....	347
○ El vuelo de Superman.....	356
○ Un nuevo mundo.....	362
7. Obras audiovisuales citadas.....	373
○ Cortometrajes y medimetrajes.....	373
○ Series, telefilmes, mini-series, webseries, largometrajes para vídeo y largometrajes inéditos.....	374
○ Seriales.....	380
○ Largometrajes.....	382
○ <i>Making of</i> y material adicional documental.....	403
○ Videoclips.....	403
○ Videojuegos / Sagas de videojuegos.....	403
8. Cómics citados.....	404
9. Referencias bibliográficas.....	421

- Libros.....421
- Tesis doctorales.....424
- Capítulos de libros.....424
- Artículos de revistas y otras publicaciones periódicas.....425
- Recursos digitales.....436
- Mesas redondas y ponencias.....439

1. Introducción

Un superhéroe caducado y un cine casi vacío

En las primeras páginas de la primera entrega de *Superior* (One Magic Wish, Superior #1, Mark Millar & Leinil Yu, Icon Comics: 2010-2012)¹, el superhéroe que da nombre al



cómic hace frente, en una Nueva York nocturna y lluviosa, a su enemigo Abraxas. El conflicto se resuelve en pocas páginas: Superior rescata a la chica, derrota a su adversario aplastándolo con un tren y es sorprendido por el Aniquilador, un



monstruo creado por Abraxas que destruyó su planeta natal y que ahora amenaza con hacer lo mismo con Manhattan. En la séptima página del cómic, la primera viñeta desvela que la batalla está teniendo lugar en una película: el panel muestra el patio de butacas de un



cine semivacío y al monstruo asomándose en la pantalla. En la siguiente viñeta dos adolescentes comentan lo que están viendo mientras toman refresco y palomitas. Uno de ellos le pregunta

One Magic Wish (Superior #1, Mark Millar & Leinil Yu, Icon Comics: 2010-2012).

al otro que qué opina, y este contesta que los efectos están bien, pero que el personaje de Superior es ya muy antiguo y que está cansado de los viejos superhéroes. Añade que no le extraña que el actor que interpreta a Superior no pueda conseguir otro trabajo. En apenas unas pocas viñetas, el cómic de Mark Millar y Leinil Yu está: 1) realizando un

¹ En el presente estudio se utilizará el siguiente modelo de citación para cómics y novelas gráficas: *Título del cómic en español* (Título del cómic en el idioma original, Título de la serie, Volumen, Número, Autores, Editorial: fecha de publicación).

nada complaciente diagnóstico sobre los tiempos que corren para la mitología de superhéroes que ha quedado fuera de la revitalización mercadotécnica de Marvel o DC; 2) asentando la desmitificación como primer paso para una deconstrucción y reinención de los lugares comunes del relato superheroico, en la que su protagonista, un adolescente con una tara física, se convertirá en ese superhéroe que la ficción cinematográfica sólo puede simular. Pero, sobre todo, *Superior* no ofrecería estas lecturas si no fuera porque establece un indisoluble vínculo entre el cómic y el cine que permite esos trasvases entre dos regímenes representacionales dentro de una misma historia. Es, de hecho, una perfecta ilustración de cómo ambas expresiones artísticas se encuentran en permanente contacto y se mantienen como mutuos referentes en un diálogo cultural.

1895: el año del alumbramiento

A finales del siglo XIX, cine y cómic encontraron sus respectivos hitos que acabarían trascendiendo como su punto de partida y nacimiento oficial. El primero en la proyección de los Hermanos Lumière en el Salon Indien du Grand Café el 28 de diciembre de 1895. El segundo en la aparición, también en 1895, de la versión en color² de la viñeta *Hogan's Alley* (Richard F. Outcault, *New York World*, 1895-1898³) en los suplementos cómicos dominicales del *New York World*, de Joseph Pulitzer, y en el protagonismo que adquiriría Mickey Dugan, el apodado 'Yellow Kid'⁴. Por supuesto, la afirmación de que sendos acontecimientos marcan el pistoletazo de salida para ambas formas artísticas es altamente discutible. El cine tal y como lo concibieron los Lumière venía precedido por el kinetoscopio de Edison –y, en general, por lo que Tom Gunning acuñó como *cine de atracciones* (Gunning, 1986)–. Por su parte, *Hogan's Alley* distaba de ser la primera manifestación de lo que hoy conocemos como el lenguaje del cómic, pues durante la primera mitad del siglo el profesor, pintor y escritor suizo Rodolphe Töpffer ya había experimentado con el lenguaje verbo-icónico y un autor como Georges Colomb, alias

² El matiz es importante, pues como indica Santiago García, el *New York World* venía publicando *Hogan's Alley* desde 1889. Sin embargo, fue en 1894 cuando empezó a utilizar una prensa en color y en 1895 cuando se introduce la viñeta en el suplemento cómico dominical. Evidentemente, sin el color la fama de Mickey Dugan como 'Yellow Kid' no habría sido posible (García, 2010: 61).

³ En 1896 William Randolph Hearst, magnate al frente del *New York Journal*, contrató a buena parte del personal del *World*, entre ellos a Outcault. La consecuente disputa legal se resolvió con el reconocimiento de la pertenencia de los derechos de la tira al *World* –que siguió publicando *Hogan's Alley* con otro autor–, mientras que Outcault siguió dibujando a Mickey Dugan bajo el título *McFadden's Flat* (García, 2010: 61).

⁴ El apodo, debido al color de la casaca con la que vestía el personaje, daría a su vez origen al apelativo *periodismo amarillo*, en referencia al periodismo sensacionalista que promovían las dos grandes cabeceras, el *New York World* de Pulitzer y el *New York Journal* de Hearst, en la carrera por aumentar sus ventas.

Christophe⁵, había trabajado unos años antes de Outcault en sus posibilidades expresivas, amén de una larga serie de litógrafos y caricaturistas de los que se dará cuenta más adelante y que propiciaron los primeros pasos del medio. Con todo, la utilización por parte de Outcault de un recurso como el bocadillo o el hecho de que su creación fuera lanzada en un medio de difusión masiva son claves en la consideración de su Yellow Kid como fundacional del cómic, del mismo modo que la lógica y el contexto que los Lumière otorgaron al consumo de las imágenes en movimiento son decisivos en la definición del cine y la industria que iba a emerger en torno a este. Ambos encontrarían, en paralelo, el camino para conectar con un público amplio, el mismo que les llevaría a consolidarse como medios de comunicación decisivos en la cultura del siglo XX. La anecdótica coincidencia temporal no debería distraer la atención de otro tipo de concomitancias más estimulantes: aquellas que los aproxima en tanto que lenguajes. Cine y cómic son artes que se apoyan en lo visual y, por tanto, hallan más puntos en común que los que encuentran otras formas artísticas entre sí. No es menos cierto que ambos se fundamentan en una narrativa de tipo secuencial, o que incluso a priori se podría articular una cierta equiparación entre sus unidades expresivas, el plano y la viñeta, como marco de la imagen en sus derivas. Y por supuesto, son también considerables las diferencias ontológicas que distinguen a uno de otro, desde el carácter audiovisual de uno frente al verbo-icónico del otro a los distintos grados de concentración de sentido, pasando por el grado de participación del receptor o la función elíptica dentro de la secuencialidad. Rasgos, en definitiva, susceptibles de posibilitar puentes entre un medio y otro. Sin embargo, son las afinidades entre uno y otro las que explican por qué prácticamente desde el principio mantuvieron una fructífera relación en la que ambos iban a influirse de modo recíproco. Esto se haría patente desde los años 30 y 40, cuando el *pulp*, la *daily*, la *Sunday* y el formato *comic book* se convirtieron en fuente habitual de adaptaciones para los seriales cinematográficos que se proyectaban antes de los largometrajes en los cines⁶. Desde esas primeras versiones de Batman, Superman o el Capitán América para la gran pantalla, ambos medios no han dejado de dialogar para encontrar en sus trasvases puntos de intercambio y también de fricción. Un diálogo que se ha mantenido constante pero también mutante, alterado por las leyes de la mercadotecnia, las sinergias industriales y

⁵ En su artículo “The Comic Strip and Film Language”, Francis Lacassin ofrece numerosos ejemplos de dicha exploración, que en algunos casos no sólo suponía un precedente respecto al lenguaje desarrollado por el cómic, sino que incluso adelantaba tipos de encuadres que utilizaría el cine (Lacassin, 1972).

⁶ Véase el ensayo sobre el tema de Diego Mollá, “Las adaptaciones del pulp, la daily, la Sunday y el comic book en los seriales norteamericanos de los años treinta y cuarenta” (Mollá, 2013).

otros factores no menos relevantes que quedarán constatados en el transcurso de este trabajo. Lo interesante, por el momento, es recalcar esa estrecha relación que no sólo ha perdurado, sino que ha alcanzado un estadio clave en su evolución. En la actualidad, el advenimiento de la tecnología digital ha transformado radicalmente las fases de producción y postproducción. La imagen analógica, en esencia inalterable y fijada por el soporte de película, ha quedado sustituida por la imagen cifrada en el bit, en el código binario, perfectamente manipulable ya no sólo a posteriori, sino también en el mismo momento de la filmación. Esto implica que su esencia se ha modificado profundamente y con ella sus posibilidades. También su función referencial. La imagen digital puede permitirse la multiplicidad y el vaciado de significado, recuperar en esencia una pretendida cercanía con lo real o alejarlo definitivamente. En un pasaje del documental *Sans soleil* (Chris Marker, 1983), uno de los narradores alude a la máquina sintetizadora de imágenes de alguien llamado Hayao, a la que este último llama *La Zona* –en homenaje al cineasta Andréi Tarkovski y a la célebre Zona de *Stalker* (Andréi Tarkovski, 1979), o en homenaje aún más directo a la novela corta *Picnic junto al camino*, de Arkadi y Borís Strugatski, en la cual esta se basa– y a cuyas imágenes describe así: «*Si las imágenes del presente no cambian, entonces cambia las imágenes del pasado. Me mostró los conflictos de los 60 tratados con su sintetizador: imágenes que son menos decepcionantes, dice con la convicción de un fanático, que aquellas que ves en televisión. Al menos se proclaman como lo que son: imágenes. No la forma portátil y compacta de una realidad ya inaccesible*». La secuencia invita a una reflexión sobre la erosión del significado en medio del consumo masivo de imágenes, pero resulta llamativo cómo atribuye un papel liberador a esa abstracción digital identificada en las formas que arroja ese sintetizador. Al mismo tiempo, es imposible eludir la responsabilidad que los formatos digitales han tenido en esa compactación y masificación de la imagen a la que alude en última instancia, la cual no ha hecho sino ir a más tras el estreno del documental de Marker en 1983. En resumen, la fisionomía de esa imagen ya no puede ser considerada fija, sino cambiante y a menudo incluso asible.

Dicha transformación ha permitido, entre otras cosas, que se convierta en un tapiz mudable en el que la experimentación visual ha encontrado nuevas derivas. En un extremo podríamos situar esa abstracción pura que permite desempeñar, alejada de citas y de referencias posibles a otros sistemas expresivos. Al inicio y en escenas puntuales de

Embriagado de amor (Punch-Drunk Love, Paul Thomas Anderson, 2002), vemos en pantalla una congregación de formas y colores que mutan mientras también lo hace la música, punto de encuentro de sonidos discordantes que pertenecen a momentos diversos de la narración. Esa compleja conjugación corresponde a la obra del artista abstracto Jeremy Blake, y en su transposición a la pantalla propone al espectador un ejercicio de libres asociaciones que tanto pueden apuntar a la estructura formal como a la temperatura emocional de los personajes, empezando por un Barry (Adam Sandler) que debe lidiar con sus problemas psicológicos al tiempo que encuentra el amor al conocer a Lena (Emily Watson). En el otro extremo, la deriva digital de la imagen cinematográfica permite establecer un diálogo con la naturaleza de las imágenes en otros medios. Esto ha repercutido de manera decisiva en las relaciones entre cine y cómic, en particular en la forma en la que se han dado los trasvases de uno a otro. En la nueva arena del cine digital, ese diálogo ya no sólo se produce bajo los tradicionales mecanismos de la adaptación, en los que resultaba primordial la adecuación del texto original a la ontología del cine: por vez primera, esa dependencia se ha roto en favor de intercambios bidireccionales. Así, y como se verá más adelante, hay cineastas que han consagrado parte de su obra precisamente a explorar vías para la hibridación entre un medio y otro, entendiendo el plano cinematográfico como un espacio idóneo para aproximarse al *timing* y concentración –o fragmentación, según el caso– de sentido característica de la viñeta.

Esta es la idea que motiva el proyecto que aquí se inicia. En las páginas que siguen será llevado a cabo un estudio concienzudo de las relaciones que se establecen entre el cine y el cómic, el cual pretende argumentar que la digitalización que ha experimentado la imagen en las tres últimas décadas, ya efectiva en la práctica totalidad del cine *mainstream* occidental, ha posibilitado nuevas miradas y sensibilidades hacia la intermedialidad entre ambos medios. El que se emprende en estas líneas es un viaje exhaustivo que tiene como objetivo detectar el modo en que esos vínculos se han establecido y han evolucionado, poniendo el énfasis en una era digital en la que la naturaleza de la imagen audiovisual se ha visto vertiginosamente transformada. Este será el recorrido y para ejecutarlo con garantías se hace preciso delimitar, desde un primer instante, los términos en los que será llevado a cabo.

Estructura de la investigación

En primer lugar, cabe acotar el terreno. Por evidentes motivos de extensión, la investigación estará centrada el cómic occidental y sus adaptaciones, abarcando en esta demarcación tanto el cómic americano como las principales potencias del cómic europeo –es decir, el cómic francófono, el británico y el español, con fugas al cómic italiano o al alemán, entre otros–, pero excluyendo en la selección al cómic asiático y muy en particular al japonés. Este último requeriría de un estudio aparte, pues se trata de una tradición en la que los puntos de encuentro entre *manga* y *anime* son inagotables –las obras de Katsuhiro Ōtomo, Osamu Tezuka, Akira Toriyama, Masashi Kishimoto, Go Nagai o Yoshito Usui, por mencionar unos pocos–, pero también entre el *manga* y la ficción de acción real –los trabajos de Tsugumi Ōba o Masamune Shirow–. En definitiva, no resulta viable atender a la idiosincrasia y vastedad de una industria japonesa que ha funcionado con sus propias reglas y en parámetros distintos a los de la tradición occidental. Del mismo modo cabe destacar que, aunque no sean tratadas en lo sucesivo, existen potencias cinematográficas con infraestructuras y volúmenes de producción lo bastante importantes como para haber creado su propia tradición. Es el caso, por ejemplo, de un cine turco pródigo en adaptaciones sobre los cómics de aventuras de Karaođlan, personaje creado por Suat Yalaz que ambienta sus andanzas durante el imperio de Genghis Khan, y Tarkan, guerrero huno creado por Sezgin Burak⁷. Del mismo modo, el cine filipino ha tenido su propio género de superhéroes, en el que destacan las películas basadas en los cómics de Captain Barbell, Darna, Dyesebel y Lastikman, todos ellos creados por Mars Ravelo, nombre capital de la viñeta filipina. El cine coreano, por su parte, ha encontrado en su *boom* creativo y comercial un espacio propicio para adaptar títulos *manhwa* o cómic coreano, si bien su focalización en el medio es sensiblemente menor que la de sus vecinos nipones y es en eventuales adaptaciones de obras gráficas ajenas a la cultura coreana que cineastas de prestigio como Chan-Wook Park o Bong Joon-Ho han conquistado reconocimientos y taquillas más allá de sus fronteras, como así lo acreditan sus respectivas *Oldboy* (Oldeuboi, Chan-Wook Park, 2003)⁸ y *Rompenieves* (Snowpiercer, Bong Joon-Ho, 2013)⁹. Dentro de Europa cabe señalar también que los

⁷ Por no mencionar el ingente cine de serie B turco consagrado a versiones de grandes éxitos de Hollywood entre los que, por supuesto, se encuentran numerosas figuras de los cómics de Marvel y DC.

⁸ Adaptación del *manga Old Boy* (Ōrudo Bōi Rūzu Senki, Garon Tsuchiya y Nobuaki Minegishi, Futabasha: 1996-1998).

⁹ Adaptación del cómic francés *Le Transperceneige* (Jacques Lob y Jean-Marc Rochette, Casterman: 1982),

países escandinavos han disfrutado también de su propia, aunque escueta historia de trasvases, particularmente apoyada en el formato de las tiras cómicas convertido en comedia. En el caso danés es la tira familiar *Far til Fire* (Kaj Engholm y Olaf Hast: 1948-1988), que llegó a disfrutar de una adaptación anual al cine, el principal referente a tener en cuenta. En Finlandia cabría destacar las viñetas de *Pekka Puupää* (Ola 'Fogeli' Fogelberg: 1920-1975), objeto de hasta 13 adaptaciones durante la década de los 50. Y en Suecia merecen mención aparte los largometrajes –hasta ocho en total– inspirados en Mandel Karlsson, protagonista de las tiras cómicas *91: an* (Rudolf Petersson: 1932-). Similar es el caso de los Países Bajos, donde la dupla de la tira *Sjors & Sjimmie* (Frans Piët, 1938-1999) –a su vez una adaptación de la tira estadounidense *Winnie Winkle* (Joseph Medill Patterson y Martin Branner, Chicago Tribune Syndicate: 1920-1926)– fue llevada a la pantalla varias veces. Por último, se aparta de la selección la nada desdeñable producción latinoamericana relacionada con el cómic, concentrada en dos potencias como Argentina y México. Sin citar más ejemplos, baste recordar las historietas de *Chanoc* (Martín de Lucenay y Ángel Mora, Publicaciones Herrerías: 1959-), que no sólo llegaría a tener sucesivas versiones cinematográficas sino que en alguna de ellas incluso llegaría a compartir aventuras con el luchador y actor mexicano El Santo y con el hijo de este¹⁰.

Determinado, pues, el punto de partida, se empezará por buscar una definición satisfactoria de intermedialidad a partir de lo dicho por otros autores. Esto resulta primordial en un posterior análisis que permita entrar en matices dentro de una globalidad intermedial, y para ello se indagará en los orígenes del término *intermedia*, se pondrá sobre la mesa diferentes concepciones en la intersección de los medios de expresión artística y se trazará las fronteras –a menudo difusas– de lo intermedial con lo transmedial, lo intramedial y el *cross-media*. Pero sobre todo se remarcará la distinción con la intertextualidad, pues al fin y al cabo es la base a partir de la cual surgen el debate y las diversas líneas teóricas que asientan el resto de relaciones mediales. Lo siguiente será remontarse a los precedentes del cómic y la evolución de sus elementos a través de los siglos hasta desembocar en el lenguaje verbo-icónico que hoy conocemos.

¹⁰ *Chanoc y el hijo del Santo contra los vampiros asesinos* (Rafael Pérez Grovas, 1981).

En un segundo estadio, se propondrá un repaso, sucinto pero lo más completo posible, al historial de trasvases entre cómic y cine desde que ambos empezaran a funcionar como medios –desde luego aún sin legitimidad como tal, pero sí con cierta autonomía expresiva– en la última década del siglo XIX. Ese trayecto se detendrá en las diversas fases de esas relaciones intermediales, empezando por las primeras adaptaciones a cortos de animación para luego pasar al modelo consolidado por los seriales cinematográficos hacia los años 30 –si bien el modelo estaba en funcionamiento desde la década de los 10–, la reducción de adaptaciones durante el periodo de autocensura y auge del cómic *underground*, el *boom* de la televisión y su papel como recipiente de las principales ficciones –animadas o no– sobre los cómics de superhéroes de Marvel y DC, las esporádicas miradas al medio gráfico en la decadencia del Hollywood clásico y la aparición del Nuevo Hollywood, los esfuerzos de los estudios europeos por adaptar cómics señera del viejo continente –especialmente en el ámbito francófono–, el cambio de modelo de *blockbuster* representado en *Superman* (Richard Donner, 1978)¹¹, la aparición de la novela gráfica y los primeros acercamientos desde el cine, el desembarco de los efectos digitales en Hollywood y su transformación esencial de este, la dispar consolidación de los imperios del cine de superhéroes de Marvel y DC y la sensibilidad autoral contenida en las adaptaciones de novelas gráficas. Así, esta panorámica servirá para adquirir una idea general de cómo el proceso de adaptación del cómic al cine ha pasado por diversas fases atendiendo a las circunstancias de la industria en cada una de sus etapas, en las que intervienen factores tanto económicos –las crisis y los auges de los estudios– como socio-políticos –el código de censura del cine y el de autocensura del cómic, la consideración social de las historietas como entretenimiento de segunda para masas, la tardía y lenta conversión de ese estatus– y geográficos –las diferentes aproximaciones que se dan a uno y otro lado del Atlántico–.

En este punto tendrá lugar un alto en el camino necesario para contextualizar la principal tendencia adaptadora del cómic al cine en la actualidad, esta es, el cine de superhéroes liderado por Marvel y DC. Necesario porque representa la corriente más importante dentro del cine *mainstream* y porque ha supuesto un ambicioso perfeccionamiento de las estrategias asociadas al *blockbuster*, especialmente en el caso del Marvel Cinematic

¹¹ Adaptación de los cómics del celeberrimo personaje de Jerry Siegel y Joe Shuster, *Superman* (Jerry Siegel y Joe Shuster, DC: 1933-).

Universe. En este ensayo específico se analizará el proyecto a largo plazo liderado por Kevin Feige y que ha supuesto toda una revolución en Hollywood, con una compleja y vasta readaptación de la mitología Marvel en la que se contemplan líneas narrativas cruzadas, convergentes y todo un entramado de secuelas, *crossovers* y *spin-offs* que han acabado constituyendo un universo audiovisual paralelo al de los cómics. También se analizará, en comparación, el modelo errático y a destiempo que DC, de la mano de Warner Bros., ha elegido para competir con su principal rival. Un modelo que, a diferencia de Marvel, se ha erigido, al menos en sus primeros pasos, sobre el liderazgo creativo de un autor, no por casualidad un Zack Snyder que ya había hecho gala de su sensibilidad hacia el cómic en dos largometrajes previos, *300* (Snyder, 2006)¹² y *Watchmen* (Snyder, 2009)¹³. Las derivas de ambas franquicias y el modo de desarrollarlas han tenido resultados creativos muy dispares que se pondrán sobre la mesa, dejando patente una confrontación que en cualquier caso se ha traducido en un dominio abrumador en la esfera del cine comercial.

Este capítulo será el prelude de un análisis centrado en la era digital para desgranar y describir con ejemplos los recursos de los que se ha servido el cine para trasladar las viñetas a la pantalla. Se trata de determinar estrategias visuales que apuntan a una conciencia específica del cómic y a las problemáticas de su adaptación. En ese estudio pormenorizado se ofrecerán reflexiones sobre la concreción de la intermedialidad en el uso de la cámara lenta o *slow-motion*, el plano congelado, la cámara rápida o *fast-motion*, el plano secuencia de continuidad digital, la tecnología de captura de movimientos, la animación digital, el uso del color, el encuadre y otros elementos de la puesta en escena con fines miméticos, el montaje digital como emulador de técnicas de lectura y el uso de elementos gráficos tales como bocadillos y onomatopeyas. De esta manera, se dan cuenta de los recursos detectados y extraídos del visionado de cerca de 400 obras de ficción en las que se contemplan largometrajes, cortometrajes y series, todos ellos detallados en una recopilación final que acompaña, asimismo, al listado de cómics citados en el estudio. Se tratará, a través de esa aportación copiosa de ejemplos, trazar líneas y tendencias en la definición de la intermedialidad en los usos contemporáneos del cine digital. Por último, se expondrán las conclusiones en un capítulo aparte que servirá como culminación del

¹² Adaptación de *300* (Frank Miller y Lynn Varley, Dark Horse Comics: 1998).

¹³ Adaptación de *Watchmen* (Alan Moore y Dave Gibbons, DC Comics: 1986-1987).

estudio. El objetivo será en definitiva proponer al lector una mirada global y al tiempo detallada sobre el tema propuesto, recapitulando las reflexiones más relevantes articuladas hasta el momento y apuntando hacia el presente y futuro de las relaciones intermediales entre cine y cómic.

Hipótesis y objetivos

El presente proyecto de investigación se centra en la noción de *intermedialidad* –cuya definición se abordará a partir de las propuestas desarrolladas por varios autores– en tanto que diálogo entre dos medios artísticos como son el cine y el cómic, capaz de generar en sus intercambios expresiones que adquieren una naturaleza única. De manera secundaria y ligada a esta, también se tratará la noción de intertextualidad, en tanto que la genealogía teórica de la intermedialidad pasa necesariamente por lo intertextual. La elección de los dos medios se debe a que ambos comparten un carácter eminentemente visual, y por tanto hallan puntos en común a la hora de establecer trasvases. Pero a su vez, como se verá, el lenguaje audiovisual del primero frente al verbo-icónico del segundo impone importantes diferencias que deben ser tenidas en cuenta para llevar a cabo un acercamiento entre ambos. La presencia del medio gráfico en el cinematográfico, tradicionalmente, se había reducido al proceso de adaptación que pasaba por una reordenación iconográfica, estilística y narrativa para poder ajustar las historias originales de los cómics a la pantalla. Es decir, que las relaciones mutuas entre lenguajes no iban más allá de una referencialidad remendada y fundamentada en los personajes y aspectos que hacen reconocible al espectador el universo que conocía como lector –por ejemplo, el caso de *Superman*, como se verá representativo en más de un sentido–. Esto se debe, entre muchas razones, a la imposibilidad de renunciar a las características del medio en el que se acomete la adaptación –en este caso el cine– y también a la dificultad para conciliar en este las coordenadas estéticas y narrativas del de origen –el cómic y su secuencialidad, la inexistencia del sonido y la potenciación de lo icónico. El reducido margen de manipulación que permitía la imagen cinematográfica en su formato analógico ha dado paso a un contexto renovado en el que la tecnología digital ha transformado radicalmente los procesos de producción, haciendo que la imagen cinematográfica sea completamente maleable y multiplicando sus posibilidades formales.

Esto implica que el estudio de la intermedialidad debe ser replanteado con una perspectiva distinta, desde el momento en que directores conscientes de esas opciones las han aprovechado para emular la viñeta en el plano a través de diversos recursos y técnicas propios del cine. Así pues, a partir de la premisa descrita, las hipótesis a demostrar en la investigación en la que se enmarca este trabajo son las siguientes.

Hipótesis 1. La intermedialidad entre el cine y el cómic ha pasado de circunscribirse a un modelo de adaptación basado en la conjugación de mitologías de la fuente original para adecuarlas al cine, a ampliarse a un segundo modelo que corre en paralelo al primero –el cual sigue plenamente operativo– y que se apoya en una serie de relaciones basadas en la cita, en el simulacro de recursos propios del lenguaje gráfico o en la emulación de sus rasgos formales. Esta aproximación ha tenido lugar desde la emulación a partir de recursos propios y técnicas como la aceleración y ralentización de la imagen, el plano-secuencia o la introducción de elementos gráficos idiosincrásicos del cómic –bocadillos, onomatopeyas– en la imagen audiovisual.

Hipótesis 2. Dicha aproximación, además, ha sido posible en gran medida a que el desarrollo de la tecnología digital ha permitido un mayor grado de manipulación de la imagen y, en consecuencia, una ampliación de las estrategias por las que el cine puede reproducir o citar el lenguaje del cómic. Sin ese tapiz digital, muchos de los recursos y réplicas que se dan en la pantalla no serían posible, por lo que la distancia referencial respecto al original se situaría en el primer modelo. De todos modos, la vía dominante sería aquella que opta por la adaptación clásica que remodela el material de base para proponer una versión cinematográfica de este más o menos libre, pero que al tiempo demuestra al espectador una consciencia de su referente empleando la cita o reproduciendo, en pasajes concretos, el lenguaje del medio al que se debe.

Asimismo, con el fin de alcanzar estas hipótesis, se proponen los siguientes objetivos:

Objetivo 1. Establecer una definición de intermedialidad como punto de partida sobre el que trabajar, a partir de algunas de las principales aportaciones teóricas a la cuestión. Definir el origen del término y precedentes en su estudio. Concretar en qué se distingue de otros conceptos adyacentes como intramedialidad, transmedialidad o *cross-media*.

Objetivo 2. Realizar un repaso cronológico a los principales intercambios y adaptaciones que han tenido lugar entre el cine y el cómic, desde la invención de ambos medios a finales del siglo XIX hasta la actualidad.

Objetivo 3. Reflexionar, a partir de un análisis de las respectivas ontologías del cine y del cómic, en qué grado la penetración de la tecnología digital en el cine contemporáneo ha permitido mayores posibilidades expresivas de la imagen audiovisual que traduzcan esa relación entre un medio y otro. Se buscará alcanzar un entendimiento de la naturaleza y configuraciones estéticas de cada medio antes de acometer el estudio de las relaciones que se establecen entre ambos.

Objetivo 5. Llevar a cabo un análisis de adaptaciones cinematográficas y películas inspiradas parcial o completamente en cómics —con especial énfasis en el cine de superhéroes, en tanto que este ocupa un lugar hegemónico en el ámbito de la adaptación— para establecer una amplia tipología de recursos estéticos y dispositivos formales, que permita profundizar en la relación estudiada y revisar el estado de la cuestión en torno al estudio de la intermedialidad y la intertextualidad. Reflexionar sobre en qué medida la tecnología digital ha transformado los intercambios entre cine y cómic y cómo se integran las posibles transformaciones en un marco más general de diálogo entre medios. Reflexionar, en un marco más general, acerca del modo en que el proceso de adaptación se ha visto transformado y, junto a él, la identidad del *blockbuster* de Hollywood y la estructura de franquicia en la que se contextualiza.

Metodología

Por lo que respecta a la metodología empleada para desempeñar esta hoja de ruta, el tipo de análisis aplicado sobre la ingente cantidad de obras audiovisuales y gráficas estudiada en esta tesis podría enmarcarse en la línea de la semiótica de la significación, en el sentido dado desde la obra de Peirce que se preocupa por la construcción de significación o semiosis¹⁴. Se hace obligado desdeñar una noción de texto cerrada o un análisis de un sistema de signos hermético y autónomo, en tanto que la base de la investigación contempla fuentes de distintas clases, a saber, la imagen audiovisual y los múltiples *textos* que de ella pueden derivarse, y la imagen gráfica del cómic, con las consecuentes interrelaciones que se establecerán entre ambos medios. Es precisamente ese cúmulo de correspondencias y divergencias entre uno y otro lo que determina el rumbo de esa metodología y obliga a una perspectiva de análisis que permita conciliar su heterogeneidad: considerando la semiótica como «el estudio de las operaciones de significación» (Talens y Company, 1984: 24), la definición y concreción de los procesos de adaptación, fidelidad e interconexiones varias entre cine y cómic resultan de un análisis constante de la significación que se da desde la viñeta al plano. Dado que los medios analizados exhiben naturalezas distintas, también lo son los procesos por los que estos significan, y por tanto sólo desde esa semiosis abierta y focalizada en la misma generación del significado, en las formas variantes de significar es posible acercarse al vasto catálogo de interacciones que propicia su diálogo. En ese sentido, el texto sólo puede entenderse aquí no como unidad cerrada, sino en la multiplicidad de relaciones en las que se inscribe culturalmente, en la línea de la clásica defensa de Kristeva (Kristeva, 1987), que también servirá en el presente estudio para pormenorizar el paso de la intertextualidad a la intermedialidad. Así, no está de más, para anclar la investigación en un modelo específico, recordar las transformaciones que la semiótica ha experimentado en la segunda mitad del siglo XX y hasta qué punto los nuevos acercamientos están determinados por las opciones culturales que el investigador se ve comprometido a escoger:

...es interesante plantear que la semiótica a partir de una fecha, que, en algún modo, podemos localizar en el mayo francés de 1968, ha dejado de ser

¹⁴ Como recuerda Talens, Peirce «no define el signo sobre la base de entidades o relaciones sino que enfrenta el problema desde una perspectiva diferente: describir y analizar las condiciones que se precisan para que cualquier acción, hecho o objeto funcione como signo» (Talens, 1980: 44).

entendida como una «ciencia de los signos» para pasar a funcionar como disciplina crítica de la comunicación, de sus estructuras, de los lenguajes que en aquélla quedan implicados. Una semiótica no de los significados sino de la operación de significar. No hay ciencia humana (y la semiótica no es una excepción) que no comprometa a quien la practica, obligándole a situarse en una determinada zona del *saber* y a elegir opciones culturales que luego incidirán en todo el proceso de investigación (Talens, 1980: 44-45).

Asumiendo esas elecciones como inevitables y tomando como muestra la vasta selección de obras tanto audiovisuales y gráficas que constituyen el grueso de las interrelaciones establecidas hasta hoy entre cine y cómic en el contexto europeo y estadounidense, dicha perspectiva se aplica, por un lado, en un análisis general de las significaciones de cada obra en particular, es decir centrado en el modo en que produce una serie de significados que ha contribuido, en alguna medida, a construir una iconosfera que sigue retroalimentándose de relaciones intermediales. Y, en segundo lugar, en una descripción detallada de secuencias y pasajes concretos que, respectivamente desde el cine y el cómic, habilitan un sistema de citas en el que confluyen distintos grados de intermedialidad e intertextualidad, fronteras difusas para cuya distinción se tomará como referencia las aportaciones de Dru Jeffries (Jeffries, 2017) sobre la cuestión. Esta doble mirada será fundamental para obtener un paisaje lo más completo posible del amplio catálogo de fenómenos interrelacionales que se han producido entre ambos medios y que se sigue produciendo, pues de hecho estos están más vigentes que nunca. Pero además del plano semiótico de la investigación, cabe apuntar que en el curso de esta se ha recabado una gran cantidad de datos y estadísticas que se hacían imprescindibles para ponderar los éxitos y trascendencia de las manifestaciones culturales analizadas, ya sea a través de las cifras de recaudación de una película o de las ventas de un cómic o una novela gráfica. Pero resultan si cabe más importantes las comparativas estadísticas que han permitido arrojar conclusiones sobre la evolución del *blockbuster* y la inflación en el precio de la entrada de cine, relativizar la recuperación de la industria del cómic desde su profunda crisis estructural en los 90, o la mutación del mercado en términos de formatos y lectores, y en qué modo esas transformaciones hayan vínculos con las importantes modificaciones que ha vivido una industria cultural en la que los vínculos intermediales adquieren cada

vez más una preponderancia capital. Así pues, en la presente tesis doctoral convergen varias herramientas, si bien la semiótica de la significación ha supuesto, en definitiva, la principal metodología para abrirse paso entre los innumerables textos y discursos consecuentes de la intermedialidad.

Marco teórico

A la hora de abordar el tema enunciado se presenta cierto desafío teórico debido a su concreción. Son numerosas las investigaciones consagradas a la intermedialidad y sus características. En ese sentido, resultan indispensables los trabajos de Irina Rajewsky en su esfuerzo por trazar sus límites respecto a otros conceptos colindantes. De ellos se dará buena cuenta. Del mismo modo, han sido faro las aportaciones de Jürgen E. Muller sobre la interdisciplinariedad y las líneas trazadas por Ágnes Pethö, que además se ha preocupado de repensar la intermedialidad en el contexto digital. También ha resultado de gran utilidad la perspectiva propuesta por Asunción López-Varela Azcárate, quien ha llevado el tema a la esfera semiótica poniendo el acento en los fundamentos cognitivos y socio-constructivistas. O Jay David Bolter y Richard Grusin, que trabajan desde la noción de remediación en los nuevos medios de comunicación. Tampoco cabe olvidar, en el rastreo de los orígenes de la cuestión, el papel que juega la intertextualidad definida por Julia Kristeva en la década de los 60 y el terremoto teórico que supuso su artículo *Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman* (Kristeva, 1987), revisión de la teoría literaria de Mijaíl Bajtín y defensa del texto como organismo abierto, marcado por las interrelaciones y por un diálogo permanente con otros textos. Vía que Roland Barthes, además, secundaría para reafirmar un momento clave de la deriva teórica. También en los años 60 surge el propio término *intermedia* de la mano del artista Fluxus Dick Higgins (Higgins, 1967), por lo que es obligado referirse a su texto seminal.

En lo que respecta a la bibliografía dedicada exclusivamente al cómic, esta resulta ingente y se reparte en numerosas perspectivas. Como base para entender los fundamentos del lenguaje del medio, han resultado capitales los volúmenes publicados por Scott McCloud, *Entender el cómic* (McCloud, 2005) y *La revolución de los cómics* (McCloud, 2001). También el minucioso trabajo de catalogación llevado a cabo por Román Gubern y Luis Gasca en su imprescindible *El discurso del cómic* (Gasca y Gubern, 2011). Del mismo

modo, el ya clásico ensayo de Umberto Eco sobre el cómic integrado en su *Apocalípticos e integrados* (Eco, 1984) resulta ineludible a la hora de trazar conexiones socio-culturales, particularmente en lo que respecta a su capacidad subversiva y su relación con la cultura de masas a partir de dos estrellas de la viñeta como Superman y Krazy Kat. En este apartado se incluyen también las publicaciones de Santiago García, voz fundamental en la teoría del cómic, Rubén Varillas y su *La arquitectura de las viñetas: texto y discurso* (Varillas, 2009) y en general el volumen colectivo *Forging a New Medium: The Comic Strip in the Nineteenth Century*, coordinado por Charles Dierick y Pascal Lefèvre en torno a los orígenes de este (Dierick y Lefèvre, 1999), línea en la que también se incluiría la obra de Will Eisner *Comics and Sequential Art* (Eisner, 1985) y *Orígenes, debates y controversias. El debate teórico sobre el nacimiento del cómic*, capítulo a cargo de Jordi Canyissà (Canyissà, 2015) que se incluye en el libro *On the Edge of the Panel: Essays on Criticism*. Tampoco faltan las monografías y artículos centrados en las figuras de grandes autores como Alan Moore, entre los que se cuentan el libro de Annalisa di Liddo (Di Liddo, 2009), el de Lance Parkin (Parkin, 2009) y el texto de Susanna Clarke (Clarke, 2007).

En cuanto a la literatura en torno a las relaciones entre cómic y cine y los modos de adaptación que definen esos trasvases, esta no es ni mucho menos tan ingente como la consagrada, por separado, a cada uno de los medios. Antes al contrario, no abundan los análisis en esa dirección, pese a lo cual existen algunos títulos aprovechables como *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre* (Burke, 2015), compendio de ensayos que revisan el estado actual del *mainstream* hollywoodiense y sus adaptaciones a partir del medio gráfico —principalmente aquellas basadas en relatos de superhéroes—, el libro de Dru Jeffries *Comic Book Film Style: Cinema at 24 panels per second* (Jeffries, 2017), quizá el más similar en cuanto al planteamiento de estudio propuesto en estas líneas, el artículo de Henry John Pratt *Making Comics into Film* (Pratt, 2012), el de Matthew Macallister *Blockbuster Art House Meets Superhero Comic or Meets Graphic Novel? The Contradictory Relationship between Film and Comic Art* (Macallister, 2006) —interesante en tanto que contempla las relaciones del cómic con el cine de superhéroes y la novela gráfica— y *The Marvel Universe on Screen: A New Wave of Superhero Movies?* (Rauscher, 2010), sobre la oleada de adaptaciones Marvel. Estos, empero, no operan en el nivel del lenguaje, algo que sí

que hacen otros textos que se citarán: *The Comic Strip and Film Language* (Lacassin, 1972) toma como referente la tira de prensa para hablar de sus traducciones al audiovisual, mientras que *From Comic Strips to Animation: Some Perspective on Winsor McCay* (Hoffer, 1976) hace lo propio con las viñetas de Winsor McCay.

Por último, reservo un espacio para trazar los antecedentes de este proyecto, que no es sino una continuación y ampliación de proyectos anteriores. Para encontrar la semilla hay que remontarse hasta el monográfico *Veinticuatro viñetas por segundo. Trasvases del cómic al cine*, que coordiné junto al profesor Diego Mollá en el año 2013 para *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*. En este número nos propusimos recoger las vetas más significativas dentro de las adaptaciones de un medio a otro en el canon occidental. El profesor Mollá llevó a cabo un análisis de las adaptaciones sobre el *pulp*, la *daily*, la *Sunday* y su conversión a seriales norteamericanos durante los años treinta y cuarenta (Mollá, 2013). El profesor Manuel de la Fuente, por su parte, consagró su artículo a las primeras adaptaciones cinematográficas del cómic norteamericano, deteniendo su foco sobre Winsor McCay y sus múltiples creaciones, George Herriman y su celeberrimo Krazy Kat y el Popeye de Elzie Crisler Segar. Este recorrido servía, a su vez, como trazado de la institucionalización industrial y cultural de sus protagonistas, al tiempo que de su infantilización y/o pérdida de rasgos autorales en las sucesivas traducciones a la pantalla. El profesor Germán Llorca, por su parte, estudió la evolución de la representación del Capitán América y su puesta de largo en la pantalla, especialmente en la versión propuesta dentro del Marvel Cinematic Universe, *Capitán América: El primer Vengador* (Captain America: The First Avenger, Joe Johnston, 2011). Álvaro Pons, experto en cómic, desgranó las adaptaciones de cómics con un ojo puesto en cada lado del Atlántico, en su artículo *La adaptación de cómics al cine en Francia y EEUU: del homenaje artístico a la franquicia mercadotécnica* (Pons, 2013). Por último, hay dos textos en aquel monográfico que guardan una vinculación especial con el trabajo que se desarrolla en el presente. El primero es el de Eugenia Rojo e Ignacio Palau, *Fidelidad y traición: la intermedialidad entre novela gráfica y cine* (Palau y Rojo, 2013), que explora réplicas y traiciones del cine más reciente respecto a la novela gráfica y las tensiones autorales que comporta esa relación. El segundo es el que yo mismo dediqué a la figura de Tintín (Revert, 2013), y en el que ponía sobre la mesa la fidelidad a través de la animación que sobre los álbumes de Hergé acometieron los estudios Belvision o la

apuesta estética de Steven Spielberg y Peter Jackson al optar por la tecnología de captura de movimientos para emular la línea clara en su *Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio* (The Adventures of Tintin, Steven Spielberg, 2011)¹⁵.

El otro trabajo que ha tenido un carácter seminal para esta investigación es el artículo que ese mismo año publiqué para la revista *Archivos de la Filmoteca* en un número dedicado las hibridaciones, *La viñeta digital: trasvases del cómic al cine* (Revert, 2013b), en el que establecía un breve catálogo de recursos de la adaptación del cómic en la era digital, recursos que aquí serán ampliados exhaustivamente. En la misma línea, posteriormente utilicé el tema como base para mi trabajo final para el Máster en Interculturalidad, Comunicación y Estudios Europeos en la Universitat de València, al tiempo que publicaba los resultados de la investigación en curso, a saber un estudio particular del caso del cineasta Zack Snyder (Revert, 2016), otro centrado en el caso español publicado como capítulo en el libro colectivo *Cine y Audiovisual* (Revert, 2018), y un tercer artículo sobre los orígenes y fundamentos de la intermedialidad (Revert, 2016b). Así pues, se trata de un proyecto de plazos dilatados que se ha ido consolidando a través de diversas publicaciones y que encuentra su compendio final aquí. Esta tesis doctoral tiene la ambición de profundizar en un campo escasamente transitado y hacerlo con propuestas teóricas que trasciendan la mera reafirmación. Probablemente sea esta la vía más directa para estimular nuevos desafíos y debates en torno a una cuestión tan prometedora para el ámbito académico.

¹⁵ El monográfico se completaba con una entrevista del profesor Diego Mollá a Óscar Aibar, director de *El gran Vázquez* (2010) y de otro título vinculado al cómic como *Atolladero* (1995), basada en la serie publicada en la revista *Makoki* hacia 1990, *Atolladero, Texas* (Óscar Aibar y Miguel Ángel Martín: 1990).

2. Hacia una definición de intermedialidad

El misterio de Picasso (Le mystère Picasso, Henri-Georges Clouzot, 1956) o la intermedialidad según Clouzot. Dick Higgins y el origen del término *intermedia*. Aristóteles, Ricciotto Canudo y la distinción de las artes. Richard Wagner y la obra de arte total. El cine impuro de André Bazin. Hacia una definición de la intermedialidad. Intertextualidad: el origen del debate. Precedentes del cómic: de la caricatura a la tira cómica. Del cómic al cine. Intramedialidad y transmedialidad. La imagen digital y la nueva materialidad.

Introducción: Clouzot y Picasso, un encuentro intermedial

En 1956, Henri-Georges Clouzot se hallaba en la cúspide de su carrera. El cineasta, celebrado como el Alfred Hitchcock francés, venía de enlazar sus dos grandes éxitos: *El salario del miedo* (Le salaire de la peur, Clouzot, 1953) y *Las diabólicas* (Les diaboliques, Clouzot, 1954) le habían valido el favor de la crítica y del público¹⁶ y habían reafirmado un cine marcado por el suspense, el fatalismo y una visión pesimista de la condición humana. Lejos de seguir esta línea, Clouzot sorprendió a propios y extraños con un proyecto inesperado. *El misterio de Picasso* era un documental con una propuesta muy específica: durante 78 minutos, la cámara –tras la cual, curiosamente, se encontraba Claude Renoir, hijo del cineasta Jean Renoir y nieto del pintor impresionista Pierre-Auguste Renoir– registraba al pintor Pablo Picasso en pleno proceso de elaboración de sus obras. Clouzot ideó una obra con unas condiciones de filmación concretas, en las que la cámara se situaría detrás de un lienzo semi-transparente mientras Picasso pintaba en el otro lado. De esta manera, el mismo plano estático –y en blanco y negro– funcionaba como marco de las distintas obras que elaboraba a lo largo del metraje, pero también del resultado de su proceso creativo, en la acumulación de trazos en los que las manos o la figura del artista permanecían invisibles a los ojos del espectador. En ese contexto, además, el documental favorecía varias ramificaciones de la dialéctica nacida del

¹⁶ En el caso de *Las diabólicas*, Clouzot se adelantó a Hitchcock a la hora de hacerse con los derechos de la novela de Boileau-Narcejac. En su célebre entrevista *El cine según Hitchcock*, François Truffaut sugería que, debido a esta razón, el tándem había escrito posteriormente *D'entre les morts* –novela que adapta *Vertigo. De entre los muertos* (Vertigo, Alfred Hitchcock, 1958)– pensando en el realizador británico (Truffaut, 1974: 209).

encuentro de ambos medios. Por ejemplo, en un momento dado el pintor finaliza el dibujo de un toro, tras lo cual le oímos decir que para la siguiente obra necesitará un lienzo más grande. En ese instante, la pantalla se ensancha y cambia de 1.37: 1 a 2.35:1, es decir, modifica su relación de aspecto para adaptarse al tamaño Cinemascope. Esa transformación denota una plena consciencia por parte del cineasta en cuanto a las herramientas que la imagen audiovisual puede ofrecer para simular una experiencia no sólo frente a la obra pictórica, sino frente a su proceso creativo. A lo largo del filme otras modificaciones tienen lugar, como aquella que introduce el color en la imagen gradualmente. He ahí uno de los grandes méritos de la sencilla película de Clouzot, el ser capaz de recoger en sus imágenes el proceso de significación que acompaña a la creación del arte y sus recovecos, determinando en el encuadre un espacio de experimentación. Aislando la expresión artística en formación del sujeto que la crea, el director halló un espacio en el que la obra y su esencia se encontraban en intimidad con el receptor, al tiempo que estas se definían fuera de las delimitaciones de los dos medios que dialogan en sus imágenes, cine y pintura. Esto se hace más relevante en tanto que cineasta y pintor decidieron destruir los lienzos pintados y filmados, por lo que estos solo existen registrados en la película, lo que les confiere un lugar prácticamente desconocido en su catalogación. Disociadas de sus condiciones habituales de reproducción, las obras pictóricas ya no son sólo eso, del mismo modo que las imágenes cinematográficas ya no pueden serlo sin más, pues su naturaleza se destila del diálogo abierto con la pintura.



Pablo Picasso protagoniza dos puntos de encuentro entre pintura y cine

Cabe, asimismo, diferenciar ese trabajo de *Visit to Picasso* (Bezoek aan Picasso, Paul Haesaerst, 1949), si bien la premisa es similar. Este cortometraje documental belga disponía a Picasso pintando sobre una amplia lámina de cristal, lo que permitía ver en todo momento al autor mientras pintaba sobre esta. Nótese que, aunque la diferencia pueda parecer sutil –y, ciertamente, el trabajo de Haesaerst fue fuente de inspiración–, la decisión que toma Clouzot es decisiva en el efecto sobre el espectador. En *Visit to Picasso* tenemos en todo momento conciencia del creador, mientras que en *El misterio de Picasso* lo abandonamos para quedarnos en intimidad con la obra en su gestación y progresión. Aislando el proceso creador del arte, se adentra en territorio apenas explorado en la intersección entre medios que resulta fértil para la reflexión sobre su esencialidad y vínculo con lo humano. Años más tarde, Jean-Luc Godard introduciría obras cubistas de Picasso ente las imágenes de su *Pierrot el loco* (*Pierrot le fou*, 1965), creando así un efecto de ruptura e integrándolas en la lógica de *collage* que se revela como una de las herramientas características del cineasta francés –y que se puede rastrear especialmente en su obra documental, caso de su monumental *Histoire(s) du cinéma* (1988-1998) o *Film socialisme* (2010)¹⁷. En el ánimo experimentador de Godard, la intertextualidad ha ocupado un lugar preeminente, en el que las imágenes dialogan entre sí, se enquistan unas en otras y crean nuevos significados. Del mismo modo que la inclusión de las pinturas de Picasso determina nuevas relaciones con la ficción desarrollada en *Pierrot el loco*, la equiparación de una imagen de las infames escaleras de Odessa, filmadas vacías, y la extracción de un vídeo de un gatito en Youtube habla de un nuevo orden de las imágenes en el que deben actualizarse también los vínculos con la Historia. En *El misterio de Picasso*, en cambio, hay una consciente emulación de otro medio artístico, lo que permite un tipo de relación diferente, en el que la articulación de dispositivos referenciales es fundamental para los procesos de invocación y significación.

¹⁷ En este juego de relaciones, no está de más recordar el poco predicamento que tuvo el cine de Clouzot entre los cahieristas durante los 50. Como tantos otros cineastas, fue asociado despectivamente a esa tradición de calidad –*tradition de qualité*– que no había de encontrar su lugar en las páginas de la revista francesa. Curiosamente, muchos años después, François Truffaut enviaría una carta a Clouzot preguntándole por qué no volvía a dirigir. Era 1976 y Clouzot moriría en enero del año siguiente. Su última película había sido *La prisionera* (*La prisonnière*, Clouzot, 1968).

El nacimiento del término *intermedia*

En 1966, diez años después del estreno de *El misterio de Picasso* en el Festival de Cannes, Dick Higgins publicaba en el primer número de la revista *The Something Else Newsletter* su artículo *Intermedia*¹⁸. El texto, de apenas cuatro páginas, se ha convertido en la referencia de los estudios intermediales como el primero en acuñar el término. Asimismo, ha adquirido una condición de manifiesto vinculado a la percepción de un nuevo orden en el que la multiplicidad de medios exigía un nuevo marco dialógico. En sus primeros párrafos, Higgins asociaba esa evaluación del estatuto de los medios al contexto socio-histórico y su evolución, subrayando hasta qué punto la compartimentación renacentista de los medios de expresión artística había perdido su vigencia como concepto:

El concepto de la separación entre medios surgió en el Renacimiento. La idea de que una pintura está hecha de pintura al óleo o de que una escultura no debería de ser pintada parece característica del tipo de pensamiento social –una sociedad que categoriza y divide en nobleza y sus varias subdivisiones, aristócratas sin título, artesanos, sirvientes y trabajadores sin tierras– que llamamos la concepción feudal de la Gran Cadena del Ser (...) Sin embargo, los problemas sociales que caracterizan nuestro tiempo, en oposición a los políticos, no permiten ya un acercamiento compartimental. Nos precipitamos al amanecer una sociedad sin clases, en la cual la separación en categorías rígidas es absolutamente irrelevante¹⁹.

¹⁸ De aquí en adelante se tomará la aportación de Higgins como punto de partida para el estudio de la intermedialidad, ya que el término acuñado por él nace con el sentido concreto que ya asume las múltiples relaciones entre medios. Sin embargo, es preciso recordar que autores como Müller se han remontado al *intermezzo* del *Quattrocento* italiano –el interludio musical o teatral– para asentar ese origen. Müller alega que el *intermezzo* era una pieza independiente de la principal, un género en sí, y es ahí donde halla los primeros signos de relación intermedial. A continuación, y previo salto a Higgins, procede a recordar el concepto *intermedium* del poeta Samuel Taylor Coleridge, no aún como fusión entre medios sino como fenómeno narratológico que centra en la alegoría, donde esta se distingue de la mitología como la realidad lo hace del símbolo (Müller, 2000: 108).

¹⁹ « The concept of the separation between media arose in the renaissance. The idea that a painting is made of paint on canvas or that a sculpture should not be painted seems characteristic of the kind of social thought –categorizing and dividing society into nobility with its various subdivisions, untitled gentry, artisans, serfs and landless workers– which we call the feudal conception of the Great Chain of Being (...) However, the social problems that characterize our time, as opposed to the political ones, no longer allow a compartmentalized approach. We are approaching the dawn of a classless society, to which separation into rigid categories is absolutely irrelevant. » (Higgins, 1967: 2) Las traducciones son mías.

Si bien la visión de Higgins sobre una sociedad sin clases es discutible, es su reflexión sobre el cambio de paradigma mediático lo realmente interesante aquí. Higgins empieza su artículo aduciendo que los mejores trabajos artísticos que se desarrollaban en su época parecían ubicarse en un terreno indefinido entre medios, sin ajustarse a una estricta clasificación²⁰. En un texto escrito en agosto del mismo año, Higgins puntualizaba que el papel de esos medios tradicionales quedaba conminado al de meros puntos de referencia:

...debido a la expansión de la literatura de masas, la televisión y los radio-transistores, nuestras sensibilidades han cambiado (...) Durante más o menos los últimos diez años, los artistas han cambiado sus medios para adaptarse a esta situación, hasta el punto de que los medios han colapsado en sus formas tradicionales, y se han convertido en meramente puristas puntos de referencia. La idea ha surgido, como una combustión espontánea a lo largo y ancho del mundo, de que estos puntos son arbitrarios y sólo útiles como herramientas críticas²¹.

Que fuera Higgins el padre del término *intermedia* tiene sentido en tanto que este poeta, impresor y compositor se había destacado como artista Fluxus. Esta palabra latina había sido empleada por George Maciunas como título para una serie de antologías sobre el trabajo de artistas en disciplinas tales como la experimentación musical, la poesía concreta, la *performance* o los anti-films. En esencia, el Fluxus se erigía como un movimiento de vanguardia que exploraba las posibilidades artísticas de un amplio abanico de medios, así como de la interdisciplinariedad. El grupo permaneció activo desde principios de la década de los 60 hasta finales de la década de los 70 a través de publicaciones, grabaciones, conciertos y otros eventos, e incluyó en su nómina a nombres como La Monte Young, George Brecht, Yoko Ono, Ben o Nam June Paik, entre otros. En su manifiesto de 1962, *Neo-Dada in Music, Theater, Poetry, Art*²², Maciunas había

²⁰ «Much of the best work being produced today seems to fall between media» (Higgins, 1967: 2).

²¹ «...due to the spread of mass literacy, to television and the transistor radio, our sensitivities have changed (...) For the last ten years or so, artists have changed their media to suit this situation, to the point where the media have broken down in their traditional forms, and have become merely puristic points of reference. The idea has arisen, as if by spontaneous combustion throughout the entire world, that these points are arbitrary and only useful as critical tools.» (Higgins, 1967)

²² El manifiesto puede encontrarse en (Becker y Vostell, 1965).

recogido las distintas tendencias del movimiento bajo los términos *Neo-Dada*. Estos habían sido empleados por primera vez en una serie de artículos publicados por Barbara Rose a principios de la década, en los que integraba el Fluxus en un grupo de significativas manifestaciones artísticas entre las que se encontraban los *combines* y ensamblajes pre-Pop de Robert Rauschenberg y Jasper Johns, las *performances*, el *pop art*, el *junk art* y el Nouveau Réalisme, entre otras formas conceptuales y experimentales de arte²³.

Para Higgins, sin embargo, *Neo-Dada* no resultaba satisfactorio como paraguas en el que recoger esos nuevos impulsos creadores, y años después utilizaría la palabra *intermedia* para describir una actividad artística desarrollada en las intersecciones entre diversas disciplinas. Higgins introducía el concepto de intermedialidad empleando como ejemplo los objetos encontrados de Marcel Duchamp, los cuales, en su opinión, se situaban verdaderamente entre medios, entre la escultura y *algo más*²⁴. Curiosamente, la apreciación se abordaba desde una comparativa con la pintura de Picasso en la que esta última sería, al contrario que el caso Duchamp, arte preparado para ser clasificado como ornamento pintado. La valoración de Higgins, evidentemente, no tenía en cuenta un ejercicio inclasificable como el que proponía Picasso de la mano de Clouzot. Con todo, el breve texto –apenas cuatro páginas– trazaba algunas líneas de acción tales como la exploración musical en el terreno de la filosofía llevada a cabo por compositores como Philip Corner y John Cage. Más allá de los ejemplos concretos, la idea esencial que residía en *Intermedia* algo tenía de manifiesto que constataba un cambio de perspectiva frente a la obra y el proceso creativo. De hecho, argumentaba Higgins que el uso de la intermedialidad estaba presente a través de las artes, «dado que la continuidad, y no la categorización, es lo que distingue nuestra nueva mentalidad²⁵».

²³ « The term Neo-Dada, first popularised in a group of articles by Barbara Rose in the early 1960s, has been applied to a wide variety of artistic works, including the pre-Pop Combines and assemblages of Robert Rauschenberg and Jasper Johns, Happenings, Fluxus, Pop art, Junk art and Nouveau Réalisme, as well as other Conceptual and experimental art forms. » Se incluyen estas líneas en la definición del término Neo-Dada proporcionada por la web del Museo Guggenheim de Nueva York: <https://www.guggenheim.org/artwork/movement/neo-dada>.

²⁴ « Part of the reason that Duchamp's objects are fascinating while Picasso's voice is fading is that the Duchamp pieces are truly between media, between sculpture and something else. » (Higgins, 1967: 2)

²⁵ « I would like to suggest that the use of intermedia is more or less universal throughout the fine arts, since continuity rather than categorization is the hallmark of our new mentality. » (Higgins, 1967: 3)

Con esta aseveración señalaba que la intermedialidad es un fenómeno siempre presente en el arte, de hecho, consustancial a sus vías para generar sentido y comunicar. La categorización, por tanto, sería un elemento no inherente a la generación del arte, sino algo que surge como ayuda para identificar, parcelar distintas expresiones artísticas. La intermedialidad sólo existiría en tanto que asumimos previamente que existen medios productores de sentido perfectamente separados y que se definen unos independientemente de los otros. Este entendimiento que tiene por objetivo clasificarlos es, a su vez, una necesidad que nace naturalmente a la hora de ordenar las maneras en las que percibimos los modos en los que abordamos una imitación del mundo sensible o su modulación con unos u otros fines. Ya en su *Poética*, Aristóteles (Aristóteles, 2008: 4) acometía una clasificación de las artes en las diferencias en su imitación, distinguiendo en ellas sus medios, sus objetos y sus maneras. Si bien esa temprana diferenciación ya apuntaba el camino, como ya se ha dicho Higgins señalaba que el concepto de separación entre medios había surgido en el renacimiento, una perspectiva mecanicista que se mantendría vigente durante las dos revoluciones industriales²⁶. De hecho, en el contexto renacentista ya encontramos voces que cuestionaron esa separación y que apuntaban a los vínculos entre las artes antes que a sus características diferenciales. Así, el filósofo Giordano Bruno apuntaba a la intención artística como vía de homologación entre distintas disciplinas, al afirmar que «la verdadera pintura es también música y filosofía, la verdadera poesía o la música es pintura y cierta sabiduría divina» (Ordine, 2003: 342). La constatación de Bruno no lanzaba una revocación de la taxonomía de las artes que se había impuesto, pero dejaba claro que estas respondían a un impulso esencial que era común a todas. En este punto, cabe atender a la anotación que realiza Jürgen E. Müller cuando recuerda que, a pesar de la tentación de usar los términos *medio* y *arte* como sinónimos, y pese a las múltiples intersecciones posibles que se nos ofrecen entre ellos, estos no pueden ser utilizados indistintamente, pues el primero ha de aludir, sobre todo, a los aspectos materiales y comunicacionales que atañen a un dispositivo, mientras el segundo se caracteriza por una función eminentemente estética²⁷. El medio, por tanto, *produce*, mientras que el *arte* se propone como resultado estético de esa producción y

²⁶ « The concept of the separation between media arose in the renaissance (...) This essentially mechanistic approach continued to be relevant throughout the first two industrial revolutions. » (Higgins, 1967: 1)

²⁷ « Il faut rester bien conscient du fait que — malgré toutes les intersections possibles — les termes *média* et *art* ne sont pas synonymes. Avec le terme *média*, nous envisageons surtout les aspects matériel et communicationnel d'un dispositif, les arts se caractérisant surtout par leur fonction esthétique. » (Müller, 2000: 131)

como genérico de todas las obras que conforman la producción universal –las perdidas y las no perdidas, las acabadas y las inacabadas– de la música, la pintura o la escultura, por poner algunos ejemplos.

Cuando cine y cómic nacieron como artes y se postularon como medios en consolidación a finales del siglo XX, dicha separación marcaría una distinción natural en lo que Ricciotto Canudo definiría como las siete artes. Es importante no perder de vista que, si bien el célebre ensayo fue decisivo a la hora de compartimentar el cine como disciplina, el autor italiano proponía ese séptimo arte como conciliación de todos los demás, como «Arte Plástica que se desarrolla según las leyes del Arte Rítmica» (Canudo, 1911). Es decir, que a la vez que Canudo estaba favoreciendo esa distinción catalogada, estaba subrayando en esa proclamación el carácter híbrido de formas, sonidos y ritmos que confluían en el cine:

Pero este arte de síntesis total que es el Cine, este prodigioso recién nacido de la Máquina y del Sentimiento, está empezando a dejar de balbucear para entrar en la infancia. Y muy pronto llegará la adolescencia a despertar su intelecto y a multiplicar sus manifestaciones; nosotros le pediremos que acelere el desarrollo, que adelante el advenimiento de su juventud. Necesitamos al Cine para crear el arte total al que, desde siempre, han tendido todas las artes (Canudo, 1911).

Resulta como mínimo llamativo que Canudo hable del cine como aquella manifestación hacia la que *han tendido* todas artes, es decir, como arte acumulativo de disciplinas en el que estas se encuentran y se armonizan. Como si esas artes anteriores hubieran estado llamadas a una comunión total en la que encontrar su plenitud expresiva. El italiano, por tanto, depositaba su fe en el medio en tanto que *arte total*, a pesar de que en el momento de escribir su célebre manifiesto este aún no conocía todavía el empleo del sonido. En cualquier caso, el concepto de artes armonizadas en un conjunto no era ni mucho menos nuevo, y décadas atrás ya podía rastrearse en los montajes de las óperas de Richard Wagner en el Bayreuth Festspielhaus, palacio de la ópera en la pequeña localidad alemana

de Bayreuth hecho a medida del compositor en el que este podía poner en práctica su teoría en torno a la *gesamtkunstwerk* u obra de arte total, y por tanto ejercer –en teoría– el control absoluto sobre sus trabajos:

La mayoría de las contribuciones sobre la creación de estilos musicales (los de cantantes, y también de los directores) son fascinantes como un compendio de incertidumbres eruditas unidas a un descaro presuntuoso y a veces autoritario. Para todo eso es crucial Bayreuth, donde Wagner creía poder controlar su obra: en el caso de *Parsifal* pudo impedir su representación en otros lugares. Bayreuth, no obstante, era tanto un centro de autoridad y poder social como un generador de tendencias estéticas, con su orquesta y su director ocultos²⁸, sus innovaciones en el estilo vocal y sus asientos inusualmente incómodos (Said, 2010: 229).

En el concepto *gesamtkunstwerk* encontramos, de hecho, un temprano ejemplo de unificación de las artes, que Wagner apuntaló en su ensayo *La obra de arte del futuro* (Wagner, 2000), en el cual explicaba el diálogo entre disciplinas en el contexto del drama:

La más alta obra de arte común es el *drama*: éste sólo puede existir en su *posible plenitud* si se dan cita en él *cada una de las modalidades artísticas en su máxima plenitud*.

El verdadero drama sólo es concebible cual brotando del *afán común de todas las artes* por comunicarse del modo más inmediato a la *opinión pública común*: cada modalidad artística individual es capaz, para que se la entienda plenamente, de revelarse a esa opinión mediante la comunicación común con las restantes modalidades artísticas en el drama, pues el propósito de cada una de ellas por separado sólo se logra por completo con

²⁸ Las innovaciones arquitectónicas de Bayreuth anticipaban en buena parte estructura y distribución de los futuros *palace cinemas*.

la colaboración mutua de todas, haciéndose entender cada una por las otras y comprendiendo por su parte a las demás (Wagner, 2000: 143).

Para Wagner, el desarrollo individual de cada arte debía quedar superado en la obra total, si bien cada una de ellas, por separado, estaba llamada a ocupar un lugar distinto dentro de una jerarquía sin la que esa aspiración de totalidad no podría funcionar. Por ejemplo, la música estaba llamada a ocupar un lugar preeminente en ese ideal futuro y debía ser la más capaz –a diferencia, puntualizaba el autor, de lo que ocurría en la música moderna– a la hora de explayarse, pero sin embargo en ocasiones debía subordinarse a la importancia del lenguaje dramático, a cuyo elemento expresivo podía adaptarse de manera imperceptible o reforzándolo (Wagner, 2000: 153). Por tanto, y volviendo a lo señalado por Higgins, si bien es cierto que entre la primera y la segunda revolución industrial está vigente la separación disciplinar que encuentra su origen en el Renacimiento, no lo es menos que en durante el siglo XIX y en el marco de un romanticismo que depositaba un enorme peso sobre los efectos estéticos del arte sobre el individuo, ya se encontraban intentos teóricos y prácticos de un diálogo intermedial que se iba a materializar en el XX. La principal aportación de Higgins, pues, es la especificación de dicha vocación dialógica en un término, y no tanto en su cristalización teórica. En ese sentido, quizá uno de los textos más relevantes es *A favor de un cine impuro*, escrito por André Bazin en 1951 (1990: 120). Ya desde su título, el ensayo apostaba por romper con la idea de un cine entendido como arte compartimentado y perfectamente definido en sus límites formales. Apoyado en los trasvases de la novela y el teatro al cine, su discurso se fundamentaba en un examen de la independencia expresiva alcanzada por el último en su lenguaje, tal y como certifican las siguientes líneas:

La transposición de una obra teatral a la pantalla requiere en el plano estético una ciencia de la fidelidad comparable a la del operador en el resultado final de la fotografía. Supone el término de un progreso y el principio de un renacimiento. Si el cine es hoy capaz de situarse eficazmente en el dominio novelesco o teatral, es porque ha llegado a sentirse lo bastante seguro de sí mismo y señor de sus medios como para

desaparecer delante de su objeto. Es que por fin puede pretender una fidelidad que no sea ilusoria fidelidad de calcomanía (Bazin, 1990: 120).

La reflexión baziniana, por tanto, abogaba por una impureza entendida como alteridad a la presunta perfección del calco de un medio a otro. Para Bazin hay en la obra una esencia que define su universalidad y el modo en que es susceptible de ser adaptada, la que según el teórico francés hace que las novelas de Alejandro Dumas o Víctor Hugo apenas propongan al cineasta más que personajes y aventuras, siendo su expresión literaria en gran medida independiente, mientras que los trabajos de Javert o D'Artagnan «forman ya parte de una mitología extra-literaria, gozan de una existencia autónoma de la que la obra original no es más que una manifestación accidental y casi superflua» (Bazin, 1990: 101-102). En todo caso, conviene no olvidar que esa fidelidad de calcomanía a la que aludía despectivamente Bazin debe entenderse en su contexto, el de un cine francés que pronto se despegaría de sus referentes teatrales y novelescos y que, por tanto, aún se hallaba en una primera fase de dependencia. Lo relevante aquí, sin embargo, es recalcar cómo los postulados de Bazin nos llevan directamente a una esencialidad propia que a menudo resulta difícil asociar a las características tecnológicas de un medio. En nuestro contexto actual, esa encrucijada se hace si cabe más difícil de afrontar, en tanto que la multiplicidad no sólo de medios, sino también de plataformas y su correspondiente carga de fetichismo, invoca un cuestionamiento si cabe más frágil en torno a la especificidad en el marco de la intermedialidad. Philip Rosen ha señalado que, si algo podemos aprender de Bazin, es que la relación entre impureza –entendida como mezcla, como adulteración– y especificidad no debe ser planteada en términos de oposición o antinomia, ni tampoco exactamente de oscilación, sino más bien como «una constante interacción abierta a cambios, basada en última instancia en lo un emborronamiento del dentro o fuera del medio o medios». De ahí que el autor señale que es imposible extraer a partir de la postulada especificidad de una tecnología o de un medio su potencial estético o sus funciones culturales. Se trataría, más bien, de entender que el *fuera* se integra *dentro* de la tecnología de un medio y sus formas y usos²⁹. Más adelante habrá ocasión de explorar,

²⁹ «...in our own contemporary fetishization of the newness of 'new media', we might learn something from how Bazin engaged this problematic. As we have seen, the relation of impurity and specificity in Bazin is not an opposition or antinomy, nor is it exactly an oscillation. Rather it is a constant interplay open to changes, ultimately based on a blurring of the inside and outside of the medium or media (...) One implication is that it is generally inadvisable and even logically impossible to reason directly from the postulated technology or medium to its aesthetic potential or proper methods, much less its social or cultural

a propósito de esta cuestión, las particularidades que atañen a cómic y cine y cómo estas terminan por condicionar las relaciones intermediales que serán objeto de este estudio.

De la intertextualidad a la intermedialidad

En 1966 Julia Kristeva publicaba su ensayo *Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman*³⁰. El texto suponía una revisión de la teoría literaria de Mijaíl Bajtín –del que sería, junto a su coterráneo Tzvetan Todorov, la principal introductora en Europa–. El dialogismo de Bajtín, que en los años 20 había servido como herramienta crítica que denotaba las limitaciones analíticas del formalismo ruso³¹, aquí servía como base para la introducción de la noción de intertextualidad. Kristeva establecía tres dimensiones textuales: el sujeto que escribe, el destinatario y los textos exteriores. Según la autora, el texto mantenía un estatus tanto horizontal –en tanto que el texto pertenece tanto al escrito como al destinatario– como vertical –en tanto que hace referencia a un corpus literario previo, su *contexto*–. A su vez, el destinatario ocupaba un papel activo en el que ponía en relación el discurso del texto con otros discursos, evidenciando de este modo que las palabras –el texto– suponen un punto de encuentro en el que otras palabras/textos pueden leerse. De este modo «el texto es construido como un mosaico de citas; cualquier texto es la absorción y transformación de otro. La noción de *intertextualidad* reemplaza la de intersubjetividad, y el lenguaje poético es leído al menos, como doble»³². Por otro lado, llamaba la atención sobre la ruptura acontecida a finales del siglo XIX en el ámbito literario. Bajtín había identificado en la novela realista un modelo *monológico* –de la que León Tolstói era representante–, que evolucionaba en un espacio narrativo asimilado por el discurso épico y subordinado a las reglas y la normatividad social. Por otro lado, aquella

functions or significance (...) It is rather that such an ‘outside’ is necessarily ‘inside’ a media technology and its forms and usage. » (Rosen, 2014: 13).

³⁰ "Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela". El artículo sería recogido en su versión francesa en *Sémiotiké. Recherches pour une sémanalyse*, publicado en 1969 por Seuil. Se tomará como referencia para siguientes citas la versión en inglés traducida por Alice Jardine, Thomas Gora y Léon S. Roudiez, "Word, Dialogue and Novel", recopilada junto a otros textos de la autora en la edición de Toril Moi *The Kristeva Reader* (Kristeva, 1986) y publicada por primera vez en 1980 en *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art* por Columbia University Press, edición del propio Léon S. Roudiez.

³¹ Bajtín criticaba la visión formalista de una primacía material en la creación artística, en la que la organización de los materiales era lo que construía la obra y en la que no cabían las emociones o intenciones del autor. El filólogo ruso pedía en consecuencia una ampliación satisfactoria del concepto de forma que se vinculara a la consciencia del creador, lo cual no implicó un rechazo total al formalismo.

³² « ...any text is constructed as a mosaic of quotations; any text is the absorption and transformation of another. The notion of *intertextuality* replaces that of intersubjectivity, and poetic language is read as at least *double*. » (Kristeva, 1986: 37)

novela que introducía elementos carnalescos –y que por lo tanto comportaba importantes rupturas en su lógica– era tildada de *polifónica* –en la que se incluían Rabelais, Swift o Dostoyevski, a cuya poética Bajtín había dedicado un estudio–. Según Kristeva, la brecha que había tenido lugar a finales de siglo tenía que ver con el hecho de que el diálogo en Rabelais, Swift o Dostoyevski permanecía en un nivel ficticio, representativo, mientras que la novela polifónica del siglo XX se había tornado *ilegible*, a través de autores como Joyce, o interior al lenguaje, a través de Proust o Kafka³³. Por tanto, la noción de intertextualidad surgía no sólo como deriva teórica, sino también como consecuencia de una evolución literaria asociada a su vez a una evolución histórica y social. El texto se abría, pasaba a ser una entidad compleja y definida por múltiples coordenadas y posibles relaciones que lo convierten en un orgánico mutante, sujeto a transformaciones resultantes de un diálogo permanente. Esta marcaría una ruptura respecto al estructuralismo más férreo y su alianza con una presunta objetividad científica para situarse en los lindes del post-estructuralismo. Roland Barthes acompañaría a Kristeva en esa reafirmación de lo intertextual. En *Roland Barthes por Roland Barthes* acometía una definición de texto como cámara de ecos:

En relación con los sistemas que lo rodean, ¿qué es? Más bien una cámara de ecos: reproduce mal los pensamientos, sigue las palabras; hace visitas, o sea, rinde homenaje a los vocabularios, *invoca* las nociones, las repite bajo un nombre; utiliza ese nombre como un emblema (practicando así una suerte de ideografía filosófica) y este emblema lo exime de profundizar el sistema del cual es el significante (que sólo le hace señas) (Barthes, 1978: 84).

Pero, ante todo, y en lo que respecta a los intereses de este estudio, supone un cambio de perspectiva frente al texto y sus implicaciones. Necesariamente, esa nueva actitud debe

³³ « With Bakhtin, who assimilates narrative discourse into epic discourse, narrative is a prohibition, a *monologism*, a subordination of the code to 1, to God (...) The realist novel, which Bakhtin calls monological (Tolstoy), tends to evolve within this space (...) The novel incorporating carnivalesque structure is called *polyphonic*. Bakhtin's examples include Rabelais, Swift and Dostoevsky (...) A break occurred at the end of the nineteenth century: while dialogue in Rabelais, Swift and Dostoevsky remains at a representative, fictitious level, our century's polyphonic novel becomes 'unreadable' (Joyce) and interior to language (Proust, Kafka). Beginning with this break –not only literary but also social, political and philosophical in nature– the problem of intertextuality (intertextual dialogue) appears as such. » (Kristeva, 1986: 41-42)

trazar líneas con la intermedialidad. Resulta cuanto menos llamativo que el mismo año en que Kristeva publicaba su decisivo ensayo, Dick Higgins hiciera lo propio con el artículo en el que acuñaba el término *intermedia*. Del mismo modo que la intertextualidad de la autora búlgara no puede entenderse sin el dialogismo de Bajtín, la intermedialidad no puede ser asumida de forma alienada de la intertextualidad. La segunda hace referencia exclusiva a los textos escritos, mientras que la primera introduce en la ecuación múltiples variantes estéticas desde el momento en que las interrelaciones entre diferentes medios pueden generar manifestaciones de diverso calado que se corresponden entre sí. La intermedialidad debe contemplar distintos tipos de textos en los que median dispositivos y procesos. Una imagen es un texto que puede ser leído y reinterpretado. Una película es, asimismo, un texto hecho de otros muchos textos –o subtextos, si se prefiere–. Lo mismo sucede con una melodía o con una composición sinfónica. El concepto de *texto* pierde, por tanto, su exclusividad literaria y puede ser entendido como forma artística que se cristaliza a partir de distintos grados de abstracción y que encuentra en su diálogo con otras formas un terreno para la exploración que puede generar nuevos significados.

Así pues, si la película, como ha dicho Ágnes Pethö (Pethö, 2003), es un texto multimedial *par excellence*, que puede incluir cualquier otra forma de comunicación y que por consiguiente ofrece posibilidades de reflexividad *intermedial* múltiples, la película digital, desde su maleabilidad, presenta un nuevo escenario en el que esa esencia múltiple que abraza la imagen además se ve redimensionada por un nuevo espacio en el que la referencialidad se muestra ante nuestros ojos de manera diáfana. Cambia, por tanto, el modo en el que leemos las imágenes y cambian, desde luego, las asociaciones conectadas a esa nueva manera de leerlas, pues el nuevo lector conoce y se sabe cómplice de esa conciliación de especificidades mediales que el autor no oculta. Es decir, la imagen es más que nunca punto de encuentro de materialidades artísticas y es subrayada como tal, al tiempo que la consciencia de este hecho se extiende sin pudor al espectador, que participa del diálogo referencial.

La cita contemporánea que favorece el digital, en definitiva, ya se halla muy lejos de aquel cine analógico y a menudo se postula como ejercicio de reflexividad intermedial a través de la literalidad en la forma. Asunción López-Varela Azcárate ha señalado que «El

proceso de transformación de la información de formatos analógicos a formatos digitales y la mayor facilidad de estos últimos para incorporar datos en distintos modos perceptivos (texto, imagen, audio, vídeo) ha movilizad los estudios en torno al término *intermedialidad*» (López-Varela Azcárate, 2011: 95). En el mismo artículo, López-Varela Azcárate se plantea la cuestión fundamental a la hora de definir la intermedialidad: «la cuestión que se plantea es si estamos hablando de la existencia de materialidades específicas, dependientes de cada medio y que precederían a la relación intermedial o, si por el contrario, hablamos de una intermedialidad originaria (ontological intermediality en términos de Schröter) y que funcionaría como posibilidad de la existencia de unidades individuales (monomedia) y conjuntas (multimedia)» (López-Varela Azcárate, 2011: 96). Esa materialidad específica es la que queda cuestionada en ese plano digital mutable, en el que la forma no puede ser fijada por el medio. En realidad, el problema que aborda toda deconstrucción de la intermedialidad es que, en sí, la definición de un medio no puede entenderse sin desatenderse su mismo origen intermedial. A este respecto se haría efectivo el comentario de Marshall McLuhan por el que el contenido de un medio siempre es otro medio (McLuhan, 1964: 23). También resulta apropiada la reflexión que articulan Jay David Bolter y Richard Grusin cuando aportan su propia definición de medio: «es lo que (re)media. Es lo que se apropia de técnicas, formas y significado social de otros medios e intenta rivalizar con ellos o remodelarlos en el nombre de lo real. Un medio en nuestra cultura nunca puede operar aisladamente, porque debe entrar en relación con respecto a y en rivalidad con otros medios»³⁴. Si analizamos por separado los dos medios que nos ocupan, comprobaremos hasta qué punto es cierto. Por una parte, ya hemos comentado el modo en que Ricciotto Canudo asimilaba el cine como una suma armónica de artes –música, pintura, arquitectura e incluso arquitectura pueden comprenderse en la imagen, si bien Canudo no podía contemplar la música como parte integrante de ese conjunto– y el precedente wagneriano de la búsqueda de la obra total. En lo que respecta al cómic, aun si este pudiera parecer en un principio un medio más cerrado en su idiosincrasia, basta repensar el origen de las viñetas de Rodolphe Töpffer: el profesor suizo, que tomaba como pasatiempo sus dibujos, empezó a combinarlos con texto, poniendo así en relación dos medios que hasta entonces permanecían teóricamente

³⁴ « ...a medium is that which remediates. It is that which appropriates the techniques, forms and social significance of other media and attempts to rival or refashion them in the name of the real. A medium in our culture can never operate in isolation, because it must enter into relationships of respect and rivalry with other media. » (Bolter y Grusin, 2000: 98).

separados, creando así el germen de lo que algunas décadas después sería considerado un medio independiente, con su propio repertorio de recursos expresivos y técnicas narrativas. Así pues, de existir una materialidad específica del medio esta estaría irremediabilmente originada en las intersecciones entre formas de mediación ya existentes, hasta entonces no conjugadas en la manera específica que da pie a esa invención de una nueva. Esto supone que la identidad del medio, y por tanto la de la obra final está supeditada a la vinculación de las partes, y aquí tendríamos que referirnos a la idea de Umberto Eco de la obra de arte como *estructura*, entendiendo el término como sinónimo de *forma* que implica un sistema de relaciones entre múltiples elementos³⁵. Es siguiendo esta premisa que McCloud considera a Töpffer padre del cómic moderno: apunta a su uso de los marcos delimitadores y a la combinación de texto y dibujo (McCloud, 2005: 17), en este caso realizado con autografía, alternativa a la litografía que según Jordi Canyissà sería despreciada por ser considerada de poca calidad pero que permitía reproducir el trazo del artista y no giraba la imagen una vez impresa (Canyissà, 2015: 15).



La combinación entre dibujo y texto llevada a cabo por Rodolphe Töpffer supuso el germen de un nuevo medio

³⁵ Según Eco, estos elementos incluyen los elementos materiales constitutivos de la estructura-objeto, el Sistema de referencias exigido por la obra y el sistema de reacciones psicológicas que la obra suscita y coordina. Para el semiótico italiano, una vez considerada como obra orgánica, la estructura permite que se identifiquen *estilemas*. Dentro de ese orden, cada estilema presentaría características que lo relacionan con los demás y con la estructura originaria (Eco, 1984: 103-104).

Precedentes del cómic

Hay dos conceptos básicos que han propiciado que las viñetas de Töpffer hayan obtenido un consenso generalizado a la hora de señalar el origen del medio. El primero de ellos es la descomposición de acciones y su asociada secuencialidad, mientras que el segundo alude evidentemente a la interdependencia creada entre la palabra y la imagen. Es importante resaltar que son ambos factores sumados los que establecen los fundamentos de una nueva forma artística. Lo es porque a la hora de rastrear los inicios del cómic, el consenso no es unánime y existen una gran cantidad de precedentes en los que otros autores sitúan el pistoletazo de salida. El más relevante quizá sea William Hogarth, pintor, grabador e ilustrador británico que en 1732 llevó a cabo su obra *A Harlot's Progress*, una serie de seis grabados sin palabras cuyo origen parte de una única pintura, expuesta en el estudio del autor –la tercera en la serie–, en la que se muestra a la que será la prostituta



Una serie de seis grabados conforman *A Harlot's Progress*, cuya secuencialidad precede a los primeros cómics

protagonista de la serie. Hogarth aceptó la sugerencia de ampliar su trabajo a una serie de imágenes y llevó a cabo cinco pinturas más que posteriormente realizó en grabados con el fin de venderlos por suscripción por una guinea. Evidentemente, es la secuencialidad consciente lo que marca aquí la diferencia respecto a la rica tradición de grabadores e ilustradores y, por tanto, el camino hacia un nuevo tipo de narrativa. De hecho, el propio Jordi Canyissà señala hasta qué punto el propio Hogarth considera que ha creado un género nuevo y reclama a la crítica que así lo reconozca (Canyissà, 2015: 13)³⁶. Paradójicamente, esa secuencialidad que le hace aspirar a un nuevo estatus no ofrece una continuidad evidente como seguramente esperaría un lector del siglo XXI. Antes al contrario, los lazos entre una imagen y la siguiente se basan en una densidad de detalles en cada una de ellas que funcionan como elementos narrativos en sí. La ausencia de texto explicativo o de diálogo obliga al lector a una lectura concienzuda de cada grabado que le lleve a establecer una serie de relaciones causales que conformen el relato. Si bien en los futuros vínculos entre cine y cómic primará la sencillez, la claridad expositiva que facilite la adaptación, no es menos cierto que, como se verá más adelante, también habrá cineastas interesados en trabajar sobre el potencial narrativo dentro del mismo plano, es decir, en los elementos incluidos en este, capaces de articular información relevante para la historia en transcurso.

Del mismo modo, las obras de Thomas Rowlandson a principios del siglo XIX se construyen sobre saltos abruptos de tiempo y espacio entre una imagen y la siguiente. Rowlandson, caricaturista, ganó notoriedad hacia 1809 con *The Schoolmaster's Tour*, serie de grabados publicada en la *Poetical Magazine* de Rudolph Ackermann y acompañados por los versos satíricos de William Combe. En 1812 los grabados serían reimprimados en su propio libro, *The Tour of Dr. Syntax in Search of Picturesque*, que marcaría el inicio del éxito de su personaje titular a través de sucesivas entregas, *Dr. Syntax in Search of Consolation* (1820) y *The Third Tour of Dr. Syntax* (1821). El primer tomo satirizaba en torno al arte de los paisajistas pintorescos, a través de las desventuras sufridas por un Dr. Syntax en busca de la localización perfecta para su siguiente paisaje. El segundo comenzaba con la muerte de la esposa del protagonista, tras la cual este se embarcaba en nuevas aventuras que le conducen, entre otros muchos episodios, a perder

³⁶ También Töpffer tenía esta consciencia del nacimiento de un nuevo medio, hasta el punto de escribir un libro sobre este en 1845: *Essai de physiognomie*.

su peluca o a codearse con un grupo de gitanos³⁷. Y el tercero sigue las andanzas de Syntax en su búsqueda de una nueva esposa³⁸. Al margen de las aventuras del doctor, en el libro colectivo *Forging a New Medium: The Comic Strip in the Nineteenth Century*, coordinado por Charles Dierick y Pascal Lefèvre (Dierick y Lefèvre, 1999), se señalan al menos tres casos más que marcan la evolución del lenguaje entre los estadios decisivos representados por Hogarth y Töpffer. El primero es el caso del paisajista sueco Pehr Nordquist, que hacia 1801 experimentó con imágenes secuenciales³⁹. El segundo de ellos es un trabajo doméstico de ocho páginas que el poeta holandés Willem Bilderdijk realizó hacia 1807 para su hijo. La obra, sobre un niño llamado Hanepoot, tenía un fuerte carácter tanto verbo-icónico –su deliberada asociación entre texto y dibujo– como en su secuencialidad⁴⁰. La tercera referencia en cuestión sería *Lines and dots* trabajo realizado en 1817 por el caricaturista e ilustrador británico George Cruikshank, ampliamente conocido por sus ilustraciones para obras de Charles Dickens⁴¹. Esta reproduce diversas acciones en distribuidas en secuencias de dibujos en los que los personajes son reducidos a líneas y puntos, mientras que cada dibujo está vinculado a un breve comentario en su parte inferior. No era el primer intento de Cruikshank en este sentido: el autor venía experimentando con la secuencialidad en obras que satirizaban a la clase política o a la monarquía, caso de *Gent, No Gent and Regent*⁴². Siguiendo esta tradición, su hijo Isaac Robert Cruikshank también se desenvolvería en los márgenes del dibujo satírico y las viñetas, con trabajos como *A Dandy Shoe Maker in a Frigate of the effects of Tight Lacing* (1818), en el que caricaturizaba a los dandis de la época, o *Every Man on his Perch, or Going to Hobby Fair* (1819), en el que proseguía con los experimentos de continuidad entre dibujos llevados a cabo por su padre⁴³.

³⁷ Este segundo tomo está disponible para su consulta libre en la web de dominio público Archive.org: <https://archive.org/details/secondtourdocto00combgoog>

³⁸ También disponible en Archive.org: <https://archive.org/details/thirdtourofdocto00combiala>

³⁹ Nordquist dispone de su propia entrada en la *Lambiek Comicipedia* (Lambiek, 1994-2018): https://www.lambiek.net/artists/n/nordquist_pehr.htm

⁴⁰ Se puede ver una pequeña muestra de Hanepoot en la versión neerlandesa de la *Lambiek Comicipedia* (Lambiek, 1994-2018): <https://www.lambiek.net/aanvang/1800.htm>

⁴¹ Disponible en el catálogo online del British Museum: http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?objectId=1647593&partId=1

⁴² También disponible en el catálogo online del British Museum: http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?objectId=1600505&partId=1&people=74181&peoA=74181-1-9&sortBy=producerSort&page=1

⁴³ Entrada de Isaac Robert Cruikshank en la *Lambiek Comicipedia* (Lambiek, 1994-2018): https://www.lambiek.net/artists/c/cruikshank_isaac_robert.htm

Al margen de estos nombres claves que asfaltaron el camino hacia el nacimiento del medio, cabría destacar como hito el nacimiento en 1830 del diario satírico *Le Caricature morale, politique et littéraire*, publicación que puso en marcha Charles Philipon y que hasta su cierre en 1843 atrajo a sus páginas a numerosos dibujantes satíricos y caricaturistas⁴⁴. Al año siguiente de su nacimiento Philipon publicó *Les Poires* de Honoré Daumier, sátira secuencial en el que se describía la transformación del rey francés Luis Felipe en una pera (Ackerman, 2011). Los esfuerzos de *Le Journal* por apuntar hacia nuevas direcciones no fueron aislados. Poco después de su nacimiento aparecía en Francia otra revista satírica, *Le Charivari*, que permanecería en activo por más de un siglo, mientras que en Inglaterra se publicaba *Gallery of 140 Comicalities*, revista de cuatro páginas de dibujos con secuencias narrativas en formato de columnas obra de George Goodger⁴⁵. En los 40 otras publicaciones le seguirán: *Punch*⁴⁶, también en Inglaterra, fue lanzada en 1841, *Fliegende Blätter*⁴⁷ hizo lo propio en Alemania en 1845, y en Francia Charles Philipon intervino en el nacimiento de *Le journal pour rire*, en 1848.

La primera mitad del siglo XIX, pues, fue un laboratorio de pruebas en el que autores y publicaciones experimentaron con los trazos de lo que apuntaba a un nuevo medio que acabaría por definir su espacio e identidad a finales de siglo. Hasta entonces la intervención de ilustradores, grabadores, caricaturistas y artistas gráficos había sido decisiva, y poco a poco se definiría a partir de esos roles la figura del artista de cómic, que en Francia tendría como más tempranos representantes a Gustave Doré, Cham, Honoré de Daumier, Nadar y Georges Colomb, alias 'Christophe'. En obras como *Les Travaux d'Hercule*, de Doré⁴⁸, el nuevo lenguaje se había desarrollado hasta un punto en el que prácticamente sólo faltaba la reafirmación de un medio que lo albergara. Sin embargo, varios siglos habían tenido que pasar para que sus rasgos definitorios se articularan en común para establecer ese modelo expresivo inédito. Desde los

⁴⁴ Puede consultarse el historial editorial de Philipon, así como muchos de sus trabajos publicados, en su entrada de la Biblioteca Nacional de Francia: "Charles Philipon (1800-1862)". *Bibliothèque nationale de France*. Disponible en línea: http://data.bnf.fr/12160175/charles_philipon/

⁴⁵ Disponible en el catálogo del British Museum: http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details/collection_image_gallery.aspx?assetId=276352001&objectId=1498984&partId=1

⁴⁶ La web de *Punch* ofrece un amplio apartado consagrado a dar cuenta de la historia de la publicación desde sus orígenes: <https://www.punch.co.uk/about/index>

⁴⁷ <http://www.ub.uni-heidelberg.de/helios/fachinfo/www/kunst/digilit/fliegendeblaetter.html>

⁴⁸ Íntegramente disponible en el apartado de exposiciones virtuales de la Biblioteca Nacional de Francia: <http://expositions.bnf.fr/orsay-gustavedore/albums/hercule/index.htm>

pictogramas de la antigua civilización egipcia a las escenas de la Columna de Trajano describiendo la victoria del emperador romano en las guerras contra los dacios, pasando por las pinturas narrativas de El Bosco en el siglo XV, las también secuenciales obras de Pieter Bruegel el Viejo en el siglo siguiente o el muy temprano uso de paneles y bocadillos por parte de Francis Barlow hacia 1672 en *The Cheese of the Dutch Rebellion*⁴⁹, los elementos que iban a definir el cómic fueron apareciendo progresivamente como una experimentación a partir de formas conocidas cuyos límites expresivos alcanzaban nuevas cotas a partir de la conjunción con los demás elementos. En esa serie de nuevas relaciones lo que está en juego, pues, es la creación de nuevos sistemas de comunicación desde variaciones sobre formatos previos. El nacimiento del cómic bebe, evidentemente, del desarrollo de la caricatura y de la sátira gráfica –refrendada en toda una escuela de grabadores y pintores que practicaron el género– al tiempo que se define en tres conceptos básicos: la fragmentación del relato, la secuencialidad y la dependencia verbo-icónica. El primero responde a la necesidad de contar más allá de la síntesis en una imagen unitaria a la que la tradición pictórica empujaba. El segundo establece una correlación entre viñetas/imágenes y por tanto pone de relieve los vínculos narrativos que median entre ellas. No podríamos definir las obras de Hogarth como un cómic *puro*, sino como un precedente evidente del medio, y en parte esto se debe a que cada escena tiene una fuerte independencia respecto a las demás, por lo que las relaciones, aunque existentes, no se basan en la causalidad ni la inmediatez. El tercero y último determina la conjugación que diferencia estrictamente al cómic de los parámetros narrativos de la prensa al uso, la literatura –fragmentada o no– y las imágenes generadas a partir de múltiples formatos. La dependencia verbo-icónica es, en realidad, el más prescindible de los tres, pues son numerosos los ejemplos de cómics que no emplean ni cajas de texto a modo de comentario ni bocadillos de diálogo o de pensamiento –por ejemplo, muchas de las tiras cómicas de *Garfield*, de Jim Davis⁵⁰, o *Arzach*, de Moebius⁵¹–. Sin embargo, y al mismo tiempo, resulta una característica clave por cuanto marca la diferencia respecto a formas pretéritas de organizar las imágenes. Es decir, con el establecimiento de ese vínculo el lenguaje del cómic alcanza la plenitud al obtener un mayor dinamismo expresivo que lo aleja de referentes más estáticos.

⁴⁹ Disponible en *Lambiek Comicipedia* (Lambiek 1994-2018): https://www.lambiek.net/artists/b/barlow_francis.htm

⁵⁰ *Garfield* (Jim Davis, 1978-).

⁵¹ *Arzach* apareció se publicó por primera vez entre 1975 y 1976 en la revolucionaria *Métal Hurlant*.

Definiendo la intermedialidad: del cómic al cine

Se han detectado las tradiciones e influencias que conforman en su encuentro la intermedialidad que reside en la base del cómic. Sin embargo, trasladar ese paso a un nivel superior, es decir, a las relaciones entre el propio cómic y el cine, resulta de lo más complejo en tanto que obliga a tender puentes entre dos lenguajes que, si bien comparten características, son sustancialmente distintos. El problema quizá reside en encontrar una definición satisfactoria de intermedialidad, máxime cuando los estudios que se han desarrollado en torno a esta han optado por diversas aproximaciones al concepto. Se podría simplemente definir en un sentido amplio como hace Werner Wolf, quien la describe sin más como un fenómeno en el que interviene más de un medio (Wolf, 1999: 33). Pero esta resulta insuficiente para los propósitos que aquí se apuntan. Klaus Bruhn Jensen afina un poco más al aclarar que lo intermedial se refiere a la interconectividad de los modernos medios de comunicación, en la que estos funcionan como formas de expresión relativas las unas a las otras, de forma explícita e implícita, y que interactúan como elementos de estrategias comunicativas particulares constituyendo un amplio contexto cultural⁵². Esta definición, empero, deja aún margen a la especulación. La definición propuesta por la teórica Irina Rajewsky resulta más amplia e incide en las múltiples posibilidades y orígenes: la autora señala que se han constituido dos grandes vertientes, ninguna de las cuales se ofrece como homogénea. Por un lado, la intermedialidad entendida como condición fundamental o categoría. Por otro, como categoría crítica para el análisis concreto de específicos productos mediáticos individuales o configuraciones –categoría, añade la autora, sólo útil si dichas configuraciones manifiestan alguna forma de estrategia, elemento constitutivo o condición intermedial⁵³–. Ambos polos en los estudios de la intermedialidad, según la autora, apelan inevitablemente al debate previo en torno a la intertextualidad que se prolongó desde la década de los 70 hasta entrados los 90, a partir de la noción de dialogismo de Mijaíl Bajtín y las teorías de Julia Kristeva, si bien las posiciones

⁵² « Intermediality refers to the interconnectedness of modern media of communication. As means of expression and exchange, the different media depend on and refer to each other, both explicitly and implicitly; they interact as elements of particular communicative strategies; and they are constituents of a wider cultural environment. » (Jensen, 2015)

⁵³ « Broadly speaking, the current debate reveals two basic understandings of intermediality, which are not in themselves homogeneous. The first concentrates on intermediality as a fundamental condition or category while the second approaches intermediality as a critical category for the concrete analysis of specific individual media products or configurations —a category that of course is useful only in so far as those configurations manifest some form of intermedial strategy, constitutional element or condition. » (Rajewsky, 2005: 47).

desarrolladas en las teorías intermediales sólo se corresponderían parcialmente a las posiciones definidas en aquel⁵⁴.

La intermedialidad, de hecho, demanda acercamientos en la mayoría de los casos más abstractos, en tanto que debe afrontar la complejidad de evaluar la naturaleza del medio y del fenómeno que se produce a partir de los intercambios con otros medios. Esto se traduce en que los intentos por definirla son múltiples y, en muchos casos, vagos, sujetos a las intenciones analíticas de cada investigación. En su artículo, la propia Rajewsky trata de encontrar la suya propia a partir de denominadores comunes a ese vasto rango de opciones: la intermedialidad podría servir como término genérico para denominar todos aquellos fenómenos que tienen lugar entre medios; *intermedial*, por lo tanto, designa aquellas configuraciones que tienen que ver con cruzar las fronteras de esos medios, y que pueden ser diferenciadas de los fenómenos *intramedial* y *transmedial*⁵⁵ —lo *intramedial* permanecería siempre en el mismo medio al tiempo que hace referencias a otros sistemas mediáticos⁵⁶, mientras que *transmedial* apuntaría a una serie de constantes estéticas que recorren diversos medios (Rajewsky pone como ejemplo el futurismo, presente en textos, esculturas o pinturas)—. Para Benjamin Lesson hay un punto crucial a la hora de definir lo *transmedial*: no se trata de ofrecer objetos y obras derivadas alrededor de una obra matriz, sino más bien un conjunto de obras semi-autónomas, en las que el interés reside en ir descubriendo progresivamente un universo diegético a través de distintas experiencias estéticas (cine, videojuegos, etc.)⁵⁷. En cuanto a lo *intermedial*, un fundamento básico para entender a qué se refiere es el concepto de emulación, en tanto

⁵⁴ « The distinction between these two basic categories—these two poles structuring the intermediality debate—inevitably recalls the discussion about intertextuality that occurred from the 1970s through the 1990s, all the more since intertextuality in its various narrow or broad conceptions has been a starting point for many attempts to theorize the intermedial. However, considered in the light of recent developments, the two poles de facto correspond only partially to positions in the intertextuality debate. » (Rajewsky, 2005: 47-48)

⁵⁵ « In this sense, intermediality may serve foremost as a generic term for all those phenomena that (as indicated by the prefix *inter* in some way take place *between* media. “Intermedial” therefore designates those configurations which have to do with a crossing of borders between media, and which thereby can be differentiated from *intramedial* phenomena as well as from *transmedial* phenomena. » (Rajewsky, 2005: 46)

⁵⁶ De hecho, y pese a que Rajewsky propone ese matiz, otros autores no distinguen el concepto de intramedialidad del de intermedialidad o directamente ignoran la primera noción.

⁵⁷ « Le transmédia s'en distingue sur un point crucial : il ne s'agit pas d'offrir des objets et œuvres dérivées autour d'une œuvre maîtresse, mais de proposer un ensemble d'œuvres semi-autonomes. L'intérêt du transmédia réside dans la découverte progressive d'un univers diégétique³, à travers des expériences esthétiques distinctes (cinéma, jeux vidéos, etc.). » (Lesson, 2013)

que ese medio del que partimos, si bien no puede dejar de circunscribirse a sus condiciones técnicas y su lenguaje propio, sí puede crear una ilusión de reproducción según las condiciones y lenguaje de otros medios. Lesson describe la intermedialidad como un conjunto de prácticas artísticas que convergen en el seno de un mismo dispositivo⁵⁸. Por lo tanto, la diferencia esencial respecto a lo *transmedial* mora en el hecho de que no exige pasar de un medio a otro, sino que los múltiples medios que intervienen se concitan en uno único. A este listado de términos cabría añadir un cuarto: *crossmedia* tendría que ver con las obras que se derivan a partir de una obra concreta⁵⁹. Aquí cabrían, por ejemplo, la sinergia inversa a la que ocupa el texto: la adaptación de una película a cómic, y por tanto dinámicas a menudo vinculadas con la promoción y extensión de un universo cinematográfico –los cómics editados por Marvel a raíz de la primera trilogía de *Star Wars*–.

En los trasvases entre cómic y cine la emulación intermedial puede referirse tanto a la naturaleza del medio aludido como a lo específico de un texto perteneciente a ese otro medio, entablar esos puentes desde una mayor abstracción expresiva o tratar de concretarlos en formas particulares nacidas de una referencialidad muy acotada, lo cual a menudo colinda con las fronteras conceptuales de la intertextualidad. Del primer grupo encontramos un ejemplo ilustrativo en uno de los segmentos del film *Sinfonía en soledad: un retrato de Glenn Gould*⁶⁰ (*Thirty Two Short Films About Glenn Gould*, François Girard, 1993), película que se propone como retrato poliédrico, complejo y desde múltiples perspectivas de su personaje principal, el célebre pianista Glenn Gould. En el fragmento señalado, asistimos a una pantalla en negro en la que sólo vemos una onda de sonido. Durante el tiempo que dura, lo que contemplamos es una representación visual de una de las treinta y dos variaciones de Bach, es decir, un intento por reducir a la esencialidad de la música la imagen cinematográfica: no hay actores, no hay puesta en escena ni montaje, y apenas quedan las formas que son la convención para representar la existencia y estructura del sonido. Y, sin embargo, esta sigue atada a la idea de la forma

⁵⁸ « L'intermédialité peut se définir de la manière suivante : il s'agit d'une convergence de pratiques artistiques et médiatiques diverses au sein d'un même dispositif. » (Lesson, 2013)

⁵⁹ « Le crossmédia est un ensemble de produits dérivés autour d'une œuvre. » (Lesson, 2013)

⁶⁰ Traducción al español que ignora por completo la referencia del título original, *Thirty Two Short Films About Glenn Gould*, a las *Variaciones Goldberg* de Johann Sebastian Bach, composición que el pianista canadiense interpretó a lo largo de su carrera y de la que grabó dos discos, uno en 1955 y otro en 1981.

como protagonista en el plano cinematográfico, no puede renunciar a esa visualidad sin la que el cine sería un medio incompleto. Del segundo grupo se ofrecerán múltiples ejemplos en las páginas que siguen, pero baste por el momento referirse a una escena de *Capitán América: El primer Vengador*⁶¹. Durante una parte del relato, el Capitán América es utilizado con fines propagandísticos por Estados Unidos para invitar al reclutamiento de soldados para la lucha en la II Guerra Mundial. En uno de los muchos actos de este tipo, asistimos a una suerte de musical teatral en el que el protagonista (Chris Evans), ataviado con el célebre uniforme y su inseparable escudo, aparece rodeado de bailarinas. Es entonces cuando entre estas aparece sigilosamente un actor caracterizado como Adolf Hitler, quien intenta sorprender al Capitán América. Evidentemente, este se percata de su presencia y le propina un puñetazo –o simula propinárselo– en la cara para gozo de un público enfebrecido que celebra la simbólica victoria de su héroe en la guerra. La secuencia no pasaría de ser anecdótica si no refiriera a la imagen que sirvió de portada al primer cómic de Capitán América⁶², en el que precisamente se muestra ese mismo puñetazo que define perfectamente el momento histórico en el que el personaje creado por Joe Simon y Jack Kirby vio la luz. Hay un grado innegable de intertextualidad en tanto que la escena se refiere a una imagen específica que destaca por su iconicidad, no obstante se propone a través de la mediación de un relato cinematográfico y una puesta en escena que diverge de la fuente para poder acomodar la referencia.



El gesto imitado desde la autoconsciencia: el puñetazo del Capitán América a un falso Hitler en *Capitán América: El primer Vengador* replica el que propina el superhéroe de Marvel en la portada de su debut editorial

⁶¹ Adaptación de una de las figuras capitales de Marvel, *Captain America* (Jack Kirby y Joe Simon, Timely Comics: 1941-1960; y Marvel Comics: 1960-).

⁶² Creado por Joe Simon y Jack Kirby, el estreno oficial del Capitán América tendría lugar en *Captain America Comics* (Vol. 1, #1, Joe Simon y Jack Kirby, Timely Comics: marzo de 1941).

En cualquier caso, y teniendo en cuenta ambas vertientes, da pie a pensar el cine es un medio especialmente pródigo a la hora de deconstruir su propio lenguaje para establecer un diálogo con otros medios artísticos independientemente de los dispositivos técnicos o de reproductibilidad. En definitiva, su amalgama de recursos expresivos permite establecer puntos de encuentro en el que se generan nuevas especificidades. Este es un aspecto se ve inevitablemente redimensionado en la era de la imagen digital. El plano analógico encontraba su origen en el celuloide, y por tanto estaba vinculado a una fisicidad de su soporte que lo hacía difícilmente alterable. El digital, en cambio, ha conferido una libertad en el control de las posibilidades del encuadre hasta ahora desconocida. En el caso del cine, la operación de remediación a la que apuntaban Bolter y Grusin (Bolter y Grusin, 2000) tiene mucho de revisión de sus límites formales e incluso narrativos. Esto, en parte, se debe no sólo a las afinidades intencionadas que la imagen pueda buscar, sino al hecho de compartir una misma materialidad, aun si esta es intangible: que el cómic o los videojuegos puedan utilizar los mismos medios técnicos que el cine en su producción o en su reproducción invitan a la idea de un tapiz digital en el que el medio ya no aparece predefinido, sino que se constituye en los distintos procesos creativos. Que el producto final sea un cómic, una película o un videojuego depende en buena medida de la intención creativa y del desarrollo elegido –las intenciones que el emisor/artista deposita sobre el mensaje/obra que crea, más allá de que luego estos puedan ser transformados en su filtración cultural hacia el receptor⁶³–, pero ya no está necesariamente sujeto a la utilización de una cámara o un lápiz, ni atado a una lógica vertical del mensaje. Henry Jenkins subraya las nociones de *circulación* y *aceleración* a la hora de describir las leyes que rigen esa nueva dimensión en la que se invalidan los viejos esquemas unívocos tanto en la dirección de la comunicación como en los agentes que lo producen, destacando un nuevo contexto en el que se extienden en múltiples direcciones –y cada vez a mayor velocidad– los espacios para el intercambio (Pethö 2013).

⁶³ Para una reflexión sobre estos procesos y las distintas variantes en función de la intencionalidad y recepción de la obra de arte, véase el capítulo “La estructura del mal gusto”, dentro de *Apocalípticos e integrados* (Eco, 1984: 79-147).

En ese tapiz que ofrece innumerables derivas las fronteras intermediales se han diluido y las imágenes alcanzan una abstracción que las emancipa del soporte. Se consolida así un nuevo orden en el que la jerarquía predeterminada por la herramienta ha mutado en una libertad cuyos márgenes parecen constantemente revisables. Entre esas fronteras se da una indeterminación en la que las identidades mediáticas de cine y cómic se aproximan entre sí, y es la imagen la que impulsa el diálogo en una dirección –en el presente estudio, esa dirección apunta *desde* la imagen cinematográfica *hacia* la imagen gráfica⁶⁴–, partiendo de un terreno ambiguo en el que, como en la función poética de Eco, el mensaje –aquí la imagen– vea su función referencial alterada (Eco, 1984: 110). En las siguientes páginas se abordará un repaso, a la fuerza incompleto, de cómo ese flujo se ha concretado a lo largo del siglo XX y XXI en distintos modelos de adaptación, y de cómo estos se han visto condicionados a su vez por la evolución técnica del cine, tomando el asentamiento del cine digital como punto de no retorno.

⁶⁴ Si bien, como se verá, a la inversa tampoco escasean los ejemplos de cómics que evocan el lenguaje del cine.

3. 24 viñetas por segundo: breve historia de los

trasvases entre cine y cómic

Los orígenes del cine: en busca de la legitimidad como medio. Hacia una consolidación industrial. Los orígenes del cómic. La *daily*, la *Sunday* y el *comic book*. Johann Wolfgang von Goethe, Rodolphe Töpffer y el nacimiento de las viñetas. De la viñeta al *cartoon*: las primeras adaptaciones. La era del serial. La indefinición de dos industrias. Televisión, censura e histeria. Superman o un nuevo modelo industrial. El modelo de adaptación europeo. La novela gráfica y su relación con la autoría. Las adaptaciones de novelas gráficas como espacio para una nueva intermedialidad.

Origen, desarrollo y legitimación de dos lenguajes

Los nacimientos oficiales de cine y cómic tuvieron lugar prácticamente al mismo tiempo a finales del siglo XIX. Esto, que a priori se plantea como un hecho anecdótico, no deja de tener su utilidad a la hora de trazar cronologías paralelas que favorecen la observación de sus intercambios. También, a la hora de comparar los respectivos procesos de legitimación que experimentaron en tanto que nuevos medios y la consolidación de sus lenguajes, primero de la mano de iniciativas individuales, más tarde al amparo de incipientes industrias. Son de sobra conocidas las dudas que la invención del cine despertaba en los pioneros, Thomas Alva Edison en Estados Unidos y Auguste y Louis Lumière en Francia, por lo menos en cuanto a su utilidad y aplicaciones. André Z. y Olivier Labarrère subrayan cómo en su etapa primitiva, el cinematógrafo estaba desprovisto de una certeza sobre su porvenir y se planteaban posibles utilizaciones entre las que contaban la de «instrumento científico al servicio de los investigadores o simple divertimento pasajero, medio de exploración y de exhibición de un planeta aún mal conocido o prolongación de los espectáculos de linterna mágica» (Labarrère, 2009: 25). No deja de ser llamativo que, tras el éxito de las primeras proyecciones, la lógica que siguieran los Lumière fuera la de mandar operadores a diversos puntos geográficos con la intención de recoger imágenes. Entendían, por tanto, que la primera misión del cine era la de convertirse en testimonio visual de un mundo hasta entonces conocido en la letra o en la imagen estática. Entretanto, en Estados Unidos ya había florecido una industria del

espectáculo en torno al kinetoscopio de Edison y a compañías como la Edison Co., la Biograph y la Vitagraph, las cuales pronto encontrarían un foco de explotación comercial en imágenes idénticamente testimoniales: aquellas que daban cuenta, a través de su aspiración propagandística, de lo que sucedía en la guerra hispano-norteamericana (Gubern, 1973: 45-46). Lo remarcable en ambos casos, uno a cada lado del Atlántico, es cómo el cine encontraba no sólo forma de consumo diferentes –el individual del kinetoscopio frente al colectivo de las sesiones de los Lumière– sino en la doble vertiente que había sido reservada para su *función* comunicativa: por un lado, cronista de una realidad, de espacios y lugares lejanos, en ocasiones con una clara intención ideológica; por otro, la captura de episodios cotidianos destinados al entretenimiento del público. A este respecto, resulta fundamental señalar el marco en el que el invento era mostrado a la sociedad de su tiempo, puesto que la exhibición cinematográfica «nació emparejada con las formas tradicionales de espectáculo. La mujer voladora, el atleta o el prestidigitador se codeaban con las primeras películas» (Gubern, 1973: 54). La inserción del cine en ferias o fiestas benéficas, en el caso francés, o salas de exposiciones, en el caso del kinetoscopio norteamericano, habla de su consideración como entretenimiento popular que aún tenía mucho camino por delante. Incluso este estatus se vería seriamente amenazado por los no pocos accidentes provocados por la alta inflamabilidad del celuloide, como el infame incendio del Bazar de la Caridad de París en 1897, en el que murieron más de 130 personas. Tragedias como aquella, unidas a un entendimiento general del cine como distracción equiparable a un espectáculo de variedades o un número de circo, y a una visión despectiva transmitida por una parte de la clase intelectual, dan una idea de cuánto distaba entonces el medio de encontrar su sitio como arte. Cuando y cómo se produciría esto es un largo proceso que cuenta parte de sus hitos en los años 10: la pérdida de hegemonía del modelo de producción y distribución europeo encabezado por Francia; el nacimiento de los estudios en Hollywood y con ellos los cimientos de la industria estadounidense del cine; la I Guerra Mundial con sus consiguientes efectos de cese de la producción en varios países, pero también como impulso de la propaganda y de la técnica al servicio de la causa; el desarrollo del cine narrativo y los recursos que lo configurarán, que hallan en las películas de David W. Griffith la consolidación de formas de relatar en imágenes a las que ya apuntaba a principios de siglo Edwin S. Porter; y la aparición de las primeras voces teóricas dispuestas a contemplar el cine como objeto de estudio y, por tanto, conferirle la entidad de medio y/o arte, caso del *Manifiesto de las siete artes* (Canudo, 1911).

En el caso del cómic habría que diferenciar dos procesos de legitimación distintos, puesto que este alcanzaría su legitimidad como medio de comunicación para las masas mucho tiempo antes de que lo hiciera como arte. Dicho de otra manera, tuvieron que pasar muchas décadas para que el cómic fuera refrendado como disciplina artística a respetar en igualdad de condiciones que las demás, principalmente gracias al afianzamiento en la década de los 80 del formato –a menudo más *etiqueta* que *formato*– de novela gráfica que por fin lo libraría de la asociación al entretenimiento infantil⁶⁵. En cuanto a su afirmación como medio, del mismo modo que el cine se vio en un principio abocado a ser atracción, a ocupar respecto a su consumidor un mero papel de curiosidad técnica junto a todo tipo de espectáculos, el cómic inició su andadura desde la subordinación de la tira cómica a los grandes periódicos de finales del siglo XIX, como es el caso de los ya mencionados *New York World* y *New York Journal*. En ese contexto, Santiago García destaca como, lejos de establecerse como prolongación de la literatura o expresión asociada a esta, «pasan a formar parte del conglomerado mediático de lo que hoy llamamos *infotainment*, la prensa de ocio y entretenimiento, como un ensayo sobre papel de las experiencias que traerá la pantalla en años venideros» (García, 2010: 70). Así, el primer paso hacia su independencia vendría dado por la aparición de la página dominical –también conocida como *Sunday*–, compuesta por un mayor número de viñetas que conformaban una historia auto-conclusiva. Esta, como indica su nombre, se publicaba en domingos e iba dirigida a un público familiar, mientras que las tiras diarias –las *daily*– tenían un enfoque más adulto que acabaría derivando, a partir de los años 10, en las series familiares como *Bringing Up Father* (George McManus, King Features Syndicate, 1913-2000) o *Polly and Her Pals* (Cliff Sterrett, 1912-1958), en las que según García comenzó a desarrollarse un tipo de historia más consciente de la continuidad⁶⁶. Esto sería determinante en la emancipación de los distintos formatos de cómic de la prensa, si bien el llamado *comic book* ya había encontrado sus precedentes en las recopilaciones de tiras cómicas que venían publicándose en paralelo y con fines publicitarios desde el siglo XIX. Sin embargo, la autonomía de este formato se haría efectiva a partir de 1933, desde el momento en que

⁶⁵ Por supuesto, desde una perspectiva general: se pueden encontrar prácticamente a lo largo de toda la historia del cómic numerosos ejemplos que transgreden ese lugar común, y en esa línea temporal no se pueden obviar los cómics adultos surgidos antes de la imposición de la *Comics Code Authority*, la tradición del cómic alternativo o el *comix underground*, entre otros. Para un repaso detallado de las tendencias que desembocaron en la novela gráfica léase *La novela gráfica* (García, 2010).

⁶⁶ El autor sitúa como primeros referentes en esta línea *The Gumps* (Sidney Smith, 1917-1959) y *Gasoline Alley* (Frank King, 1918-). Esta última resulta especialmente significativa en tanto que su autor, Frank King, introdujo un tiempo real en su narrativa, ya que los personajes envejecen como si fueran personas reales (García, 2010: 75).

las planchas que se utilizaban para imprimir las páginas de los suplementos dominicales empezaron a utilizarse para imprimir páginas de menor tamaño. Al parecer, fue la imprenta Eastern Color Printing Company la primera en desempeñar estas prácticas, y *Funnies On Parade* (Eastern Color Printing Company, 1933) el primer cómic en ser publicado con unas medidas cercanas a los 17,5 cm. por 26 cm. (Gaumer y Moliterni, 1996: 84). La impresión de estos cuadernillos se había visto precedida por la de *The Funnies*, serie que con tamaño gran tabloide y 16 páginas por entrega había venido publicando Dell Publishing desde 1929 (Coville, 2001). El éxito de *Funnies On Parade* fue inmediato y se sucedió en varias ediciones posteriores, lo que no tardó en propiciar que otras editoriales y sindicatos comenzaran a publicar *comic books*. A partir de este punto, fue en la intersección entre los mercados del *comic book* con el *pulp*⁶⁷ que el primero dejó de circunscribirse a reediciones de las tiras de periódicos para redefinirse en concepto con historias originales. Así, un autor de literatura *pulp* como el comandante



El número 1 de *Detective Comics*, germen de la gigante editorial DC

Malcolm Wheeler-Thompson encontró su sitio en el cómic y empezó a publicar en la revista *New Fun* a través de su propia editorial, National Allied Publishing. No obstante, pronto aparecieron los problemas financieros y en 1938 la editorial pasó a manos de Independent News, que había distribuido las publicaciones de Wheeler-Thompson. Para cuando esto sucedió, la National había empezado a publicar el año anterior *Detective Comics*, un *comic book* que marcaría un antes y un después en la historia del medio, ya que la editorial tomaría sus iniciales para constituirse como DC, una de las gigantes que coparían el mercado en las décadas siguientes. Este momento decisivo es, en cierto modo,

⁶⁷ El *pulp* o la literatura de quiosco eran novelas impresas en papel de pulpa, es decir, papel hecho a partir de fibra de madera que suponía el material más barato para la publicación. Este tipo de novelas proponían principalmente historias de ficción de géneros distintos que abarcaban desde el policiaco hasta la espada y brujería, pasando por el *western* o la ciencia-ficción. La aparición de este tipo de literatura fue fundamental en el desarrollo del cómic como medio.

equiparable a la aparición de los grandes estudios de cine dos décadas antes, en tanto que ya anunciaba una estructura industrial y por tanto hablaba de una independencia como medio (García, 2010: 102).

En paralelo a ese proceso de constitución como medio, el cómic no se libró de ese estatus de entretenimiento ligero que seguiría manteniendo durante décadas, en parte debido a la autoimposición de un código de censura desde la década de los 50. Si en el pasado el cine había sido considerado una distracción que despertaba más curiosidad por sus implicaciones técnicas que por los resultados artísticos que pudieran derivar de estas, el cómic había sido entendido en términos similares incluso por sus pioneros. Rodolphe Töpffer veía sus historietas como una diversión menor que en ningún caso podía eclipsar su verdadera vocación como escritor, pese a que el mismo Johann Wolfgang von Goethe, que se contaba entre sus admiradores, había apuntado el enorme potencial que veía en el medio. Antes de proseguir, cabe abrir un paréntesis en este punto para explicar por qué Töpffer merece ser tomado como punto de partida del cómic. La ascendencia del medio es vasta y es posible denominar precedentes que nos remontarían a hablar necesariamente de iconos y ejemplos de arte que se han mostrado, a través de los siglos, plenamente conscientes de sus posibilidades narrativas. Cuenta Matthias Wivel cómo en el invierno de 1830, el suizo Frédéric Soret, amigo de Töpffer, mostraba en Weimar al escritor dos pequeñas historias dibujadas por Töpffer: *Voyages et aventures du Dr. Festus* (Rodolphe Töpffer, 1829) y *L'histoire de M. Cryptograme* (Töpffer, 1830). En ellas se ofrecían las peripecias de un amante de la naturaleza y sus huidas de su presunta prometida, las cuales involucraban entre otros elementos árboles parlantes, telescopios voladores y astrónomos de un solo ojo⁶⁸. Aquellos relatos dibujados causaron una profunda impresión en Goethe, quien en otras ocasiones había manifestado su desdén por las caricaturas. Esa nueva forma de narrar, sin embargo, había llamado su atención, algo que dejaría patente Soret en la carta que escribiría a Töpffer a principios de febrero de 1831: «¡No puede ser más loco ni extraño! Pero está lleno de talento e imaginación. Hay en el plano del arte croquis,

⁶⁸ « During the winter of 1830, the aging Johan Wolfgang von Goethe (1749-1832), mourning the recent death of his son in Rome, was shown two drawn manuscripts recounting the humorous escapades of a nature-lover on the run from his self-styled fiancée, and a rambling burlesque of mistaken identity, complete with talking trees, flying telescopes, and one-eyed astronomers, by his friend Frédéric Soret (1795-1865), who had just come back to Weimar from his native Geneva. The manuscripts – *L'Histoire de M. Cryptogame* (drawn in 1830) and *Voyages et aventures du Dr. Festus* (drawn in 1829) – were by a little known schoolmaster and author, Rodolphe Töpffer, Soret's old schoolmate and friend. » (Wivel, 2007)

esbozos de todo lo que el Sr. Töpffer podría hacer si expresiese todo su potencial»⁶⁹. Ni que decir tiene, la opinión de Goethe era excepcional y entre la clase intelectual serían pocos los que la secundarían, al menos en los primeros tiempos del cómic⁷⁰. Francis Lacassin aduce a este respecto que cine y cómic experimentaron una similar recepción inicial: «desdén de los intelectuales, enemistad de los críticos y una inmensa aclamación pública»⁷¹. Lo cierto es que esa condescendencia que lo acompañó desde su nacimiento no impediría el lento pero firme avance de una galería de recursos expresivos que irían haciendo acto de presencia desde finales del siglo XIX. El mismo Lacassin ha estudiado cómo el francés Christophe descubrió entre 1889 y 1892, y a excepción del primer plano y el contrapicado, todos los rudimentos de un lenguaje visual que el cine reclamaría como suyos y que la tira de prensa norteamericana no recogería hasta 1900-1905 y la francesa más tarde aún.⁷²⁷³ Más allá del valor de la anticipación que le otorga Lacassin a su coterráneo, si hay algo relevante en su apreciación es la correlación que establece entre los hallazgos expresivos de uno y otro medio, de la que pone ejemplos explícitos como la invención del primer plano por la parte de Christophe en 1911, introducida dos años después por Louis Feuillade en *Juve contre Fantômas* (1913). Dicho vínculo invita a pensar en una perspectiva del lenguaje del cómic ya desde el primer momento puesta en relación con el cinematográfico. Independientemente de que existiera una influencia real

⁶⁹ « ...rien de plus fou ! rien de plus étrange ! mais il y a là dedans les germes de beaucoup de talent et d'imagination ; il y a sous le rapport de l'art tel croquis, telle esquisse, qui montrent tout ce que M. Töpffer pourroit faire s'il vouloit y mettre toute l'application dont il est capable. » Traducido de la nota en francés en la que Wivel cita la carta original de Soret a Töpffer (Wivel, 2007).

⁷⁰ Cabe recordar que Johann Wolfgang Von Goethe era el autor más celebrado y respetado de Alemania. También cabe recordar que, al margen de su éxito literario, a lo largo de su vida desarrolló un interés sobre un amplio espectro de temas. Conocida es, por ejemplo, su *Teoría de los colores* (Goethe, 1992), pero sus intereses científicos pasaban asimismo por la óptica, la anatomía, la geología –llegó a tener una colección de 18.000 rocas– o la botánica –escribió su volumen *La metamorfosis de las plantas*, el cual actualmente se halla disponible en inglés, *The metamorphosis of plants* (Goethe, 2009), y en el que desarrollaba su teoría sobre una forma arquetípica o primordial (*Urform*) que servía de base al mundo vegetal y de la que cada planta era una variante–. Su amistad con el científico, explorador y divulgador Alexander Von Humboldt –a quien había conocido en Jena en 1794–, fue decisiva para potenciar sus investigaciones en múltiples campos. Andrea Wulf dedica un capítulo a esa productiva relación en su biografía de Von Humboldt, *La invención de la naturaleza: el nuevo mundo de Alexander von Humboldt* (Wulf, 2017: 49-75).

⁷¹ « ...they have experienced a similar initial reception: disdain from the intellectuals, enmity from critics, and immense public acclaim. » (Lacassin, 1972: 11)

⁷² « It was Christophe [Georges Colomb] who, between 1889 and 1892, discovered all the rudiments –save the extreme close-up and low-angle shots– of language, which cinema did not master (and yet claimed to have fathered!) for many years after its birth, November 28, 1895. The American strip scarcely discovered them until 1900-1905, and the French strip was more tardy still. » (Lacassin, 1972: 13)

⁷³ En la versión del artículo citada, se añaden unas notas finales a modo de comentario de David Kunzle, quien pone en duda la atribución de dichos hallazgos a Christophe citando ejemplos de tres grandes precursores del cómic: el ya mencionado Rodolphe Töpffer, el grabador Gustave Doré y el caricaturista y pintor Wilhelm Busch.

o no de Christophe o de algunos de los primeros autores de las tiras de prensa de finales del siglo XIX sobre las primeras películas –o viceversa–, lo relevante aquí es la presencia de una esencia lingüística, una suerte de consciencia intermedial que no puede ser pasada por alto y que predispone el diálogo con el otro medio. Asimismo, esa misma vocación que podríamos cifrar en su materialidad misma la encontramos también muy temprano en el cine. Gubern sitúa el primer ósculo del cine en *The Kiss* (William Heise, 1896) y habla del revuelo causado por la escena. Para los propósitos de este trabajo, empero, lo interesante es señalar el origen del beso, pues este se sitúa en una escena cómica de la comedia de Broadway *The widow Jones* (Gubern, 1973: 49). Esto quiere decir que el cine no sólo se relacionaba en sus primeros pasos con otras formas de espectáculo bajo el mismo techo, sino que ya se presentaba como consciente y dialogante desde sus imágenes, eligiendo como uno de sus primeros interlocutores el teatro. Lejos de ser algo circunstancial, el cine de las primeras décadas tomaría Broadway como una de sus fuentes habituales. Incluso antes de la aparición de los vitáfonos y la llegada del sonoro en la segunda mitad de la década de los 20, el musical ya era un referente que pretendía alcanzar a través de sus medios, como demuestra el hecho de que en 1923 la Warner Bros. estrenara *The Gold Diggers* (Harry Beaumont, 1923), adaptación todavía muda que supondría la primera de una serie⁷⁴ sobre la obra homónima de Avery Hopwood, que se había estrenado en 1919 y que había prolongado su éxito en los años siguientes. Por tanto, se hacía patente una ansiedad por referenciar los hitos del teatro musical aun si el apartado técnico no permitía introducir el sonido. En su mayoría, las numerosísimas adaptaciones del teatro a la pantalla sobre obras que no pertenecían al género experimentaban un proceso de adaptación menos conflictivo, en tanto que el cine permitía una traslación más o menos cómoda de las situaciones dadas sobre las tablas y el diálogo encontraba un imperfecto pero funcional sustituto en los intertítulos. La consciencia del medio de origen, por tanto, se diluía en gran medida en la recreación del espacio y tiempo narrativo en la pantalla. Lo que pone de relieve la perdida adaptación muda de un musical teatral y la primera versión que se conserva íntegra, de 1933, es que existía otro tipo de acercamiento que planteaba un enfrentamiento directo con el problema de la intermedialidad, que

⁷⁴ El título se traduciría como *Las buscadoras de oro*, en referencia a sus protagonistas femeninas, coristas a la caza de un marido rico. *Gold Diggers of Broadway* (Roy del Ruth, 1929) –ya sonorizada– no se estrenaría en España, pero la siguiente adaptación sobre el musical de Hopwood adoptaría en nuestro país el moralista título de *Vampiresas 1933* (Gold Diggers of 1933, Mervyn Leroy, 1933). Esta tendría tres secuelas, *Vampiresas 1935* (Gold Diggers of 1935, Busby Berkeley, 1935), *Gold Diggers of 1937* (Lloyd Bacon, 1937) y *Gold Diggers in Paris* (Ray Enright, 1938). *The Gold Diggers* se cree hoy en día desaparecida, mientras que de *Gold Diggers of Broadway* sólo se conservan fragmentos.

obligaba a reinterpretar los elementos configurativos de un medio para ofrecer una lectura evocativa y eficaz en el otro. En *Vampiresas 1933* la cuestión ocupa el centro de la adaptación, en tanto que pasa necesariamente por ofrecer la dualidad entre el mundo representacional sobre el escenario y la ficción entre bambalinas. El primero, por tanto, requiere de un régimen de representación que lleve a la inmersión –una inmersión casi epifánica, propia del número musical– al espectador, mientras que en el segundo lo lleva por los cauces habituales del relato cinematográfico clásico. Así, números como *We're in the Money* o *Remember My Forgotten Man* proporcionan un rediseño espectacular del lenguaje del musical de Broadway en la alternancia de primeros planos y planos generales de coreografías caleidoscópicas o en los movimientos de cámara con grúa⁷⁵. Lo fundamental es que, a diferencia del resto de escenas en las que no hay música ni baile, en las que la lógica cronológica y consecutiva de la narración determina en buena medida la lógica visual, las mencionadas secuencias precisan de una gramática propia en tanto que puentes entre dos expresiones artísticas de índole diversa.

Los primeros intercambios: de la viñeta al *cartoon*

Este punto resulta cardinal para entender el modo en que cine y cómic comienzan a dialogar. En el inicio de esa relación hay dos conceptos que respectivamente los separan y los unen: la secuencialidad y la serialidad. La secuencialidad se halla en la misma esencia del lenguaje del cómic, pues define la ordenación de su sentido: una viñeta puede tener una altísima concentración de significado y acumular una gran cantidad de tiempo narrativo o, por el contrario, ser la parte de un todo al que está completamente subordinada. En ambos casos, el factor de la densidad significativa de la imagen gráfica va a estar supeditado a su relación con la siguiente y la anterior. El vínculo es necesario para articular la narrativa, pero cada unidad demuestra una variable cantidad de signos que, por tanto, componen un grado variable de autonomía expresiva. En el cine, a priori, esto queda resuelto en la lógica del plano, pues este tiene un principio, un desarrollo y un final, fases en las que se vertebra el desarrollo de una acción, y en los que la elasticidad y densidad de los significados viene dada por otros factores. La interdependencia con otras secuencias para constituir el sentido superior sigue estando presente, como

⁷⁵ En esas coreografías jugaba un papel capital Busby Berkeley, quizá el mayor talento entre las filas de la Warner Bros. y responsable de algunas de las innovaciones estéticas más determinantes en el cine musical de la década.

constataba Gilles Deleuze frente a la postura de Andréi Tarkovski⁷⁶. Sin embargo, esos lazos pueden ser más o menos consistentes dependiendo del tipo de narrativa desarrollada. La serialidad, por su parte, funciona como una lógica que compartieron ambos: el concepto seriado de las historias narradas por los *comic books* –con todo, aún sujetos al relato autoconclusivo– en la que también habían tenido influencia las *pulp fictions*, tendría su reflejo en los seriales que se consolidarían a partir de los años 30 en los prolegómenos de las proyecciones de largometrajes en cines. Si hay un factor clave en la llegada de los cómics a la pantalla es la forma en la que estos se ubicaban en unas coordenadas culturales definidas por esa convergencia de *pulp fictions*, *dailies*, *Sundays* y *comic books* que a menudo compartían un mismo público. La popularidad de los personajes se unía a la forma de consumirlos, las aventuras consecutivas que los definían en distintas peripecias y que permitía una familiaridad construida día a día, semana a semana o mes a mes. Para encontrar las primeras intersecciones debemos remontarnos a principios de siglo, cuando las incipientes productoras cinematográficas empezaron a fijarse en los personajes de las viñetas de la prensa como fuente para sus *cartoons*, cortos de animación que «dirigidos a un público infantil y juvenil, introdujeron los parámetros de la futura relación entre ambos modelos discursivos» (Mollá, 2013: 8). En la primera década del siglo XX surgió el muy relevante caso de Winsor McCay. McCay, que había venido dibujando para prensa regularmente desde 1903 y que comenzó a publicar en 1904 su conocida tira *Dream of the Rarebit Fiend* para el *Evening Telegram* –la cual por razones contractuales firmaba bajo el seudónimo ‘Silas’–, en la que el *leitmotiv* era los sueños de distintos personajes, que siempre despertaban en la última viñeta. *Dream of the Rarebit Fiend* ya sería objeto de una temprana adaptación en 1906 bajo el mismo título, la cual sería dirigida por Wallace McCutcheon y Edwin S. Porter para la Edison Manufacturing Company⁷⁷. En esta corta película de aproximadamente siete minutos de duración, Jack Brawn interpretaba a un hombre que, tras atiborrarse a beber y comer durante una cena y llegar tambaleándose a casa, se echa a dormir para ver cómo los

⁷⁶ «En un texto de amplio alcance, Tarkovski dice que lo esencial es la manera como el tiempo fluye en el plano, su tensión o su enrarecimiento, *la presión del tiempo en el plano*. Tarkovski parece enrolarse así en la alternativa clásica, plano o montaje, y optar vigorosamente por el plano (*la figura cinematográfica no existe más que en el interior del plano*). Pero se trata tan sólo de una apariencia, pues la fuerza o presión de tiempo se sale de los límites del plano y el montaje mismo opera y vive en el tiempo» (Deleuze, 1987: 65). El texto de Tarkovski al que hace referencia es “De la figure cinématographique”, publicado por la revista francesa *Positif* en diciembre de 1981 (Tarkovski, 1981).

⁷⁷ En 1921 el propio McCay volvería sobre su tira para realizar tres adaptaciones más: *Dreams of the Rarebit Fiend: The Pet* (McCay, 1921), *Dreams of the Rarebit Fiend: The Flying House* (McCay, 1921), *Dreams of the Rarebit Fiend: Bug Vaudeville* (McCay, 1921).

objetos de su habitación no dejan de moverse o su cama sale volando en un angustioso sueño del que sólo consigue despertar al final. La pieza resultaba valiosa en tanto que suponía una de las más tempranas adaptaciones sobre un cómic, pero también por otras dos razones: 1) trasladaba el mundo onírico creado por McCay que ya se refrendaba en las publicaciones en prensa de su *Little Nemo in Slumberland* (Winsor McCay, New York Herald [1905-1911] y New York American [1911-1926]); 2) era un ejemplo de los recursos de montaje utilizados por Edwin S. Porter en sus películas, básicos a la hora de asentar un lenguaje fílmico aún en pañales, y también de una serie de trucajes visuales que le situaban en este caso en concreto no muy lejos de las galerías de recursos empleadas por Georges Méliès. Esta primera adaptación sobre una obra de McCay sería secundada por *Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics* (Winsor McCay y J. Stuart Blackton, 1911), la cual tomaría como referencia su gran éxito, *Little Nemo*⁷⁸. Las *Sundays* de McCay seguían la estructura de *Dream of the Rarebit Fiend*, solo que en este caso el protagonista siempre era el Nemo titular, un niño que vive diversas fantasías oníricas y que despierta invariablemente en la última viñeta. El filme de McCay y Blackton, por su parte, no era una transposición directa, sino que era un ejercicio metacinematográfico en el que el propio McCay es protagonista y apuesta con unos amigos a que es capaz de realizar una película de animación compuesta de cuatro mil dibujos en el plazo de un mes. Cuando este vuelve a reunirse con ellos, les muestra una serie de escenas en color en las que vemos al pequeño Nemo alterar las formas de su figura junto a Flip e Impie –un irlandés y un africano que marcan desde sus respectivos estereotipos étnicos dos de los personajes más recurrentes en el universo McCay–, para luego dibujar a la princesa, regalarle una rosa y sentarse junto a ella en la boca de un dinosaurio que prosigue su marcha mientras ellos se despiden del público. La película dentro de la película termina con la reaparición de Flip e Impie en un coche, el cual explota y les hace caer sobre un adinerado caballero. En ese momento, la cámara abre el plano y deja ver la mano de McCay sosteniendo el dibujo, el cual incluye una nota en su pie que indica que se trata del número cuatro mil. Como ha señalado Manuel de la Fuente, «McCay no se limita a hacer una traslación del cómic a la pantalla, ya que lo que le

⁷⁸ TomW. Hoffer indica cómo ese éxito se tradujo también en reimpressiones de las tiras de McCay en formato libro alrededor de 1908, un juego, postales y muñecos. Las diferentes formas de *merchandising* en las que el personaje expandió su popularidad ya anunciaban ciertas sinergias industriales que surgirían en las décadas siguientes. Hoffer explica cómo incluso esa explotación comercial llegó al teatro, donde Victor Herbert creó un musical en tres actos que viajaría del Forrest Theater en Filadelfia al Amsterdam Theater en Nueva York, para luego trasladarse a Boston y Pittsburgh (Hoffer, 1976: 24).

preocupa es hacer una reflexión sobre el propio estatuto del medio cinematográfico, mostrando el proceso de producción de la película y las dificultades que plantea» (De la Fuente, 2013: 16), algo que queda patente en la cantidad de recursos que emplea el dibujante en la pantalla para poder cumplir su reto a tiempo, temprano apunte hacia la ausencia de una industria que aún estaba por erigirse. McCay volvió a demostrar su interés más allá de llevar a cabo un mero acomodamiento de sus historias gráficas al medio cinematográfico en *Gertie the Dinosaur* (McCay, 1914). De nuevo, se repite la estructura: McCay visita un museo de paleontología junto a George McManus –creador de *Bringing Up Father*–, el humorista Roy McCardell y otros amigos, y se apuesta con McManus una cena a que es capaz dar vida a uno de los dinosaurios expuestos a través de sus dibujos.



Una de las imágenes que componen la película de animación de Little Nemo dentro de Winsor McCay, *the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics*



Flip's Circus. McCay experimenta con la inserción de bocadillos de texto

Una vez más, el proceso creativo es el protagonista del corto, y vemos a McCay haciendo un dibujo tras otro y mostrándole a McManus cómo ha hecho hasta 10.000 dibujos, cada uno ligeramente distinto al anterior. Reunidos de nuevo todos los amigos para cenar, McCay descubre en un mural en la pared un dibujo de un paisaje entre cuyas rocas dibuja la cabeza de Gertie. Acto seguido, anuncia que Gertie saldrá de la cueva y hará todo lo que él le pida. Los siguientes planos alternan las órdenes del dibujante, imprimidas en los intertítulos, y los dibujos en movimiento del dinosaurio, que siguiendo sus instrucciones levanta una pata y luego la otra, saluda a su público, asiente o niega con la cabeza en respuesta a preguntas o incluso llora cuando es reñida. El toque final pone de relieve que, una vez más, lo importante es la interacción entre el autor y su personaje: McCay termina su exhibición anunciando que ella lo llevará a dar un paseo, y en la siguiente imagen vemos su versión reducida adentrándose en el encuadre, siendo recogido por la boca de Gertie y encaramado a sus lomos antes de salir del campo. Como ya había apuntado en

otros trabajos ya citados, el autor experimenta con la posibilidad de un diálogo entre texto y dibujo similar al del cómic, que posteriormente, en un corto de 1921 titulado *Flip's Circus*, se acaba materializando en la presencia literal de bocadillos de diálogo, estableciendo así un sólido precedente en la intermedialidad formal que se consolidará a través de diversas estrategias con la llegada del digital.

Otro caso a destacar durante las primeras décadas de los primeros encuentros entre la animación y la narración gráfica fueron las adaptaciones de *Krazy Kat* (George Herriman, King Features Syndicate: 1913-1944) realizadas entre 1916 y 1940 por diferentes compañías. El cómic de Herriman se convertiría en un hito del formato con unos elementos básicos que se mantendrían constantes a lo largo de los años. Por un lado, su premisa sobre la que se triangulan tres únicos personajes: el gato titular –o gata, pues su género se mantuvo en la ambigüedad– se muestra siempre enamorado –o enamorada– de Ignatz Mouse, un topo que aprovecha cualquier ocasión para maltratarle, situación de la que el tercero en discordia, el perro policía Offisa Pop, intenta protegerle sin éxito. Por otro, sus paisajes indeterminados e imposibles de identificar como escenarios realistas. Y, en tercer lugar, el recurrente *gag* que define el cómic, el ladrillazo en la cabeza que Ignatz propina sistemáticamente a *Krazy Kat*. En su larga vida editorial, Herriman exploró múltiples combinaciones a partir de esos factores, en cuya reiteración Umberto Eco extrae su personalidad única: «En *Krazy Kat* la poesía nace de cierta terquedad lírica del autor que repite hasta el infinito su anécdota, haciendo siempre variaciones de un mismo tema» (Eco, 1984: 303). La popularidad que había alcanzado la tira desde su primera publicación en 1913, hizo que a mediados de los años 10 su adaptación a la pantalla fuera un paso lógico. Así, en 1916 apareció el primer corto, titulado *Krazy Kat and Ignatz Mouse at the Circus*, animado por Leon Searl y producido por la International Film Service. A diferencia de Winsor McCay, Herriman no se implicaría en los *cartoons* sobre su creación, los cuales tampoco abordarían una reflexión sobre la autoría como sí lo hacían *Gertie the Dinosaur* o *Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics*. Sin embargo, en el mencionado debut en cine de sus personajes, sí que se buscaba una proyección de su referente gráfico más allá de estos, de nuevo vía el empleo de bocadillos para los diálogos de los personajes. La animación rudimentaria de aquellos primeros cortos obligaba a que la aparición de cada bocadillo fijara el plano y detuviera el movimiento de los protagonistas mientras aparecían las letras, lo que

inevitablemente lleva a pensar en la imagen fija de una viñeta. Esta característica, sin embargo, solo iba a ser propia de los primeros cortometrajes⁷⁹, aquellos distribuidos por la International Film Service entre 1916 y 1917. En las siguientes etapas, en las que la serie sería distribuida por Bray Productions (1920-1921), Winkler Pictures (1925-1929), Columbia Pictures (1929-1939) y Screen Gems (1940)⁸⁰, las películas abandonarían esa representación del diálogo progresivamente e irían evolucionando hacia una mayor independencia respecto al medio original. Por ejemplo, en *Love's Labor Lost* (Vernon Stallings, 1920), de la segunda etapa, se puede distinguir cómo las voces transcritas en bocadillos han desaparecido y cómo apenas queda una nube de pensamiento para indicar que Ignatz se enamora de una hipopótama por cuyo amor tendrá que rivalizar con un elefante. En este punto, además, la animación se ofrece más pulida y avanza hacia una



Krazy Kat and Ignatz Mouse at the Circus

mayor autonomía del *cartoon*. En *Dentist Love* (Bill Nolan, 1925), *The Stork Exchange* (Manny Gould y Ben Harrison, 1927) y en otras producciones de Winkler Pictures, se abandonan definitivamente esos recursos y se naturaliza el uso de los intertítulos, ampliamente empleado en el cine mudo. Además, las historias se distancian de la esencia particular de las viñetas de Herriman, acercándose más a las coordenadas del *cartoon* musical que se asentaría en esos años –especialmente tras la instauración del sonido–,

⁷⁹ Merecería un capítulo aparte la fidelidad con la que esos primeros trabajos adaptaban el *Krazy Kat* de Herriman. Por ejemplo, es significativa la ausencia de Offisa Pop y también el modo en que tratan de crear situaciones y paisajes menos surrealistas, tales como un circo o un bosque. Tampoco se apoyaban en la reiteración del *gag* del ladrillo, pese a que en *Krazy Kat Goes A-Wooing* (Leon Searl, 1916) Ignatz coge un saco de ladrillos para propinarle a Krazy una serie de inclementes ladrillazos mientras este intenta cantarle una canción de amor bajo la que cree ser su ventana.

⁸⁰ En total, se contabilizan cerca de 290 cortometrajes basados en *Krazy Kat*. Los últimos en esa larga serie de adaptaciones serían los producidos por el King Features Syndicate y distribuidos por Paramount en los 60, en los que los personajes dialogaban y Krazy quedaba abiertamente definida como una gata.

dando al aspecto antropomórfico de Krazy y otros personajes un mayor dinamismo y expresividad, hasta el punto de que el felino protagonista podría haber tenido una influencia decisiva en el primigenio Mickey Mouse de *Steamboat Willie* (Ub Iwerks y Walt Disney, 1928)⁸¹. Un desarrollo similar puede encontrarse en los cortometrajes de *Felix the Cat*: aunque el personaje creado por Pat Sullivan fue creado directamente para la pantalla —en 1923 sería adaptado a un cómic del King Features Syndicate—, su primera aparición en *Feline Follies* (Otto Messer, 1919) introducía cuadros de diálogo y signos gráficos de exclamación e interrogación, al mismo tiempo que la descripción de los hechos narrados sería conducida por los textos de los intertítulos; años después, sin embargo, los cortos ya distribuidos por Educational Pictures⁸² se liberarían progresivamente de esa carga lingüística del cómic, pese a mantener elementos concretos —gotas de sudor, interrogantes flotantes, etc.— que la animación ya se había apropiado para dotar de mayor expresividad a los personajes.

Una tercera figura que se revela fundamental a la hora de apuntar los pilares de los primeros intercambios entre las tiras y páginas de la prensa y las películas animadas es Popeye⁸³, el marinero creado por Elzie Crisler Segar que hizo su debut en la tira *Thimble Theatre* (Elzie Crisler Segar, King Features Syndicate, 1919-1932). *Thimble Theatre* era una obra coral protagonizada por los miembros de la familia Coyl, cuya hija era Olive Coyl, a la que luego pretenderían tanto Popeye como su enemigo Bluto⁸⁴. La serie gozó de buena salud entre los lectores de los años 20 y se publicó en varios periódicos. En 1929 esta iba a experimentar una transformación en el momento apareció en escena Popeye, un marino tuerto que ayudaba al padre de familia Castor Oyl a realizar un viaje en barco, y que disfrutaba de una gran fuerza suministrada por una gallina mágica⁸⁵. Popeye tendría tal impacto sobre el público de la época que en 1932 la serie cambiaba su nombre a *Thimble Theatre Starring Popeye*, y nuevos personajes serían introducidos por Segar mientras que otros se irían diluyendo. En 1934 ese éxito se tradujo en acuerdo entre los

⁸¹ « Recently, scholarship has examined the influence Herriman and Krazy Kat had on Walt Disney's 1928 animated cartoon short "Steamboat Willy", and his infamous Mickey Mouse. » (Booker, 2014: 177)

⁸² Entre 1925 y 1928. En un periodo anterior entre 1922 y 1925, había sido la compañía de Margaret Winkler, Winkle Pictures, quien la había distribuido, justo antes de ocuparse de la distribución de *Krazy Kat*.

⁸³ El nombre hace referencia directa al aspecto del personaje: en inglés *pop-eyed* se traduce como ‘ojo saltón’, si bien en realidad se trata de un marinero tuerto.

⁸⁴ En España conocido como Brutus.

⁸⁵ La gallina sería rápidamente sustituida por las espinacas (Gaumer y Moliterni, 1996: 302).

estudios de Max Fleischer y la Paramount Pictures para llevar a cabo una serie de adaptaciones animadas. La primera de ellas sería *Popeye the Sailor* (Dave Fleischer, 1933), y en ella ya se daba cuenta del estatus de estrella alcanzado por su protagonista, pues tras los créditos iniciales –en los que ya sonaba el famoso tema compuesto por Sammy Lerner, desde entonces indisoluble del personaje– lo primero que vemos es una imprenta de la que salen decenas de periódicos cuya portada se nos muestra enseguida: una foto de Popeye caminando sobre la cubierta de un barco y un gran titular que indica «*POPEYE A MOVIE STAR*»⁸⁶, acompañado del subtítulo «*The Sailor with the “Sock” accepts Movie Contract*»⁸⁷. Así, se trata de una introducción plenamente consciente del paso dado desde el cómic al cine, que inmediatamente se define en rasgos concretos como la canción que canta Popeye en referencia a sí mismo –«*I’m Popeye, the Sailor Man*»⁸⁸–, acompañada de los sonoros soplidos que efectúa a través de su pipa. A partir de ahí, el recorrido que sigue en su primera aventura animada no difiere mucho del de tantos otros cortos y cómics del marinero. Olive espera a Popeye en el puerto y él la recoge para llevársela a la feria. Bluto, que intenta seducir a Olive, les sigue y compite con Popeye en cada una de las atracciones y puestos que van encontrando. Curiosamente, el detonante del conflicto final es una celebridad de los *cartoons*: los tres asisten a un baile hawaiano que Betty Boop realiza sobre un escenario; Popeye sube a bailar con ella el *hula* e incluso le arranca la barba a la mujer barbuda para utilizarla como falda; y Bluto aprovecha la ocasión para secuestrar a Olive, algo que Popeye acabará solucionando con una paliza a su contrincante previa ingesta de espinacas. Cuando este corto se estrenó en 1933, la animación ya se había consolidado como formato y el vínculo con los originales gráficos ya se había debilitado, por lo que en sus siete minutos y medio de duración lo que encontramos es un *cartoon* plenamente integrado en las tendencias del momento. De hecho, según De la Fuente, el rasgo distintivo que marcaría las adaptaciones de las tiras de Popeye sería el de una infantilización de este, tomando como punto de partida el corto de Fleischer y hasta el punto de ejercer un efecto duradero en nuestra cultura que pasaría por relacionar directamente el consumo de dibujos animados con el público infantil (Manuel de la Fuente, 2013: 19). Una visión que sería reafirmada años después por la adaptación cinematográfica a cargo de Robert Altman, *Popeye* (1980).

⁸⁶ «*POPEYE, ESTRELLA DE CINE*».

⁸⁷ «*El marinero del “gancho” acepta el contrato para una película*».

⁸⁸ «*Popeye, el marino soy*».



Una de las primeras apariciones de Popeye en *Thimble Theatre*

La era de los seriales

Aparte de incorporar los códigos del cine musical, el otro rasgo que definía a los *cartoons* que adaptaban *dailies* y *Sundays* era su asunción del *gag* cómico. El efecto de ruptura que propicia el *gag*, fundamental a la hora de entender el *slapstick* en la comedia en el cine mudo, se convertiría en elemento indispensable en torno al que se articulaban muchas de las películas de *Krazy Kat*, *Popeye* y otros muchos, heredado tanto de las comedias de Charles Chaplin, Buster Keaton o Harold Lloyd como del mismo lenguaje de las tiras de la prensa, que a menudo lo habían entendido como motor narrativo. Sin embargo, la reiteración que en *Krazy Kat* podía convertirse en virtud estética, en el panorama general del cómic producía un desgaste que obligaba a mirar en otra dirección en busca de nuevos horizontes. Para Diego Mollá, el *gag* «había permitido su reconocimiento y consumo en cualquier parte del mundo mediante una codificación del lenguaje corporal y la acción de los personajes», y sin embargo «el cansancio provocado por la reiteración obligó a la *daily* y la *Sunday* a abandonar el registro humorístico para adaptarse a las corrientes narrativas instauradas por el *pulp*» (Mollá, 2013: 9). Las nuevas tendencias se fundamentaban en buena parte en la naturaleza genérica de las propuestas, que abarcaban el policiaco, el cine de aventuras o la ciencia-ficción, y también en el exotismo que estas promovían para un lector ávido de experiencias. Estas se aplicarían en el serial cinematográfico que se consolidaría desde la década de los 30. La estructura serializada, directamente heredada del folletín decimonónico, proponía historias con un mismo

personaje que se repetía en las sucesivas entregas, cuyo número habitual oscilaba entre dieciocho y treinta y cinco capítulos en los que la intensidad dramática era distribuida (Mollá, 2013: 8). El principal reclamo eran sus protagonistas, héroes cuyas habilidades extraordinarias y carisma suponían un gancho para el público: Doc Savage, Tarzán, Batman, Flash Gordon, Superman, Charlie Chan, Dick Tracy, The Shadow o The Phantom centraban la atención de sus respectivas ficciones. El serial venía dándose desde los tiempos del mudo y había hallado buena fortuna con títulos como *The Perils of Pauline* (Louis J. Gasnier y Donald MacKenzie, 1914) o *The Exploits of Elaine* (Gasnier, George B. Seitz y Leopold Wharton, 1914). En paralelo, en Francia el cineasta Louis Feuillade había sido su gran impulsor con *Fantômas* (Feuillade, 1913-1914), *Les vampires* (Feuillade, 1915) y *Judex* (Feuillade, 1916). Así pues, la consolidación que tendría lugar en los años 30 tendría que ver sobre todo con una renovación del material de partida, es decir, de las historias surgidas de las influencias que principalmente había ejercido el *pulp* sobre las tiras diarias o las páginas dominicales, y de una manera más marcada en el *comic book*, que progresivamente ganaría autonomía temática y argumental y por tanto se distanciaría de los formatos de prensa.

Uno de los primeros en liderar esta tendencia de adaptaciones del *comic book* y las tiras de prensa fue Flash Gordon. El origen del personaje se hallaba en una situación bastante habitual de competencia en el mercado. En 1933, Joseph Connolly, uno de los responsables de King Features Syndicate, se propuso crear un cómic que pudiera ganarle terreno a *Buck Rogers in the 25th Century A.D.* (Philip Francis Nowlan y Dick Calkins, 1929-), que había cosechado un gran éxito desde su aparición a principios de 1929, y que incluso había propiciado su propio serial radiofónico en 1932. En el apogeo de su fama, Connolly contrató a Alex Raymond para crear un competidor a la altura de Rogers. Raymond tomaría como punto de partida *When Worlds Collide*, un relato de Philip Wylie y Edwin Balmer, y crearía así *Flash Gordon* (Alex Raymond, King Features Syndicate, 1934-1993), una historia ambientada en un futuro indeterminado cuyo protagonista era un atleta diplomado que se ve envuelto en aventuras extraterrestres después de que un meteoro alcance el avión en el que viaja (Gaumer y Molteni, 1996: 1932). Pronto *Flash Gordon* consolidaría una legión de seguidores y tendría su hueco en *dailies* y *Sundays* que se prolongarían ininterrumpidamente y bajo la firma de varios autores –Austin Briggs, Mac Raboy, Dan Barry o Harry Harrison fueron algunos de los más destacados–

a lo largo de las siguientes décadas. De hecho, el personaje de Alex Raymond llegaría a aparecer a diario en más de 400 periódicos en todo el mundo (Mollá, 2013: 10). En paralelo, la triunfal recepción de Buck Rogers por parte del público se reafirmaba en su primera adaptación al cine, en el corto *Buck Rogers in the 25th Century* (Dr. Harlan Tabell, 1934). Era cuestión de tiempo que Flash Gordon siguiera el mismo camino, y en 1936, la Universal Pictures apostó para ello por el serial, un formato que entonces se circunscribía a productoras independientes como la Republic, Columbia o la propia Universal Pictures y que los grandes estudios – RKO, MGM, Warner Bros., Paramount, y 20th Century Fox, los *Big Five*–, rechazaban debido a su escasa rentabilidad. Para los estudios medianos y pequeños, sin embargo, suponía un modelo de producción asequible, que concentraba sus mayores costes en los primeros capítulos –aquellos en los que la serie debía captar la atención de los espectadores– para luego ahorrar en la medida de lo posible en los siguientes, hasta el punto de incluir episodios que recapitulaban los hechos sucedidos en



Cartel promocional de *Flash Gordon*

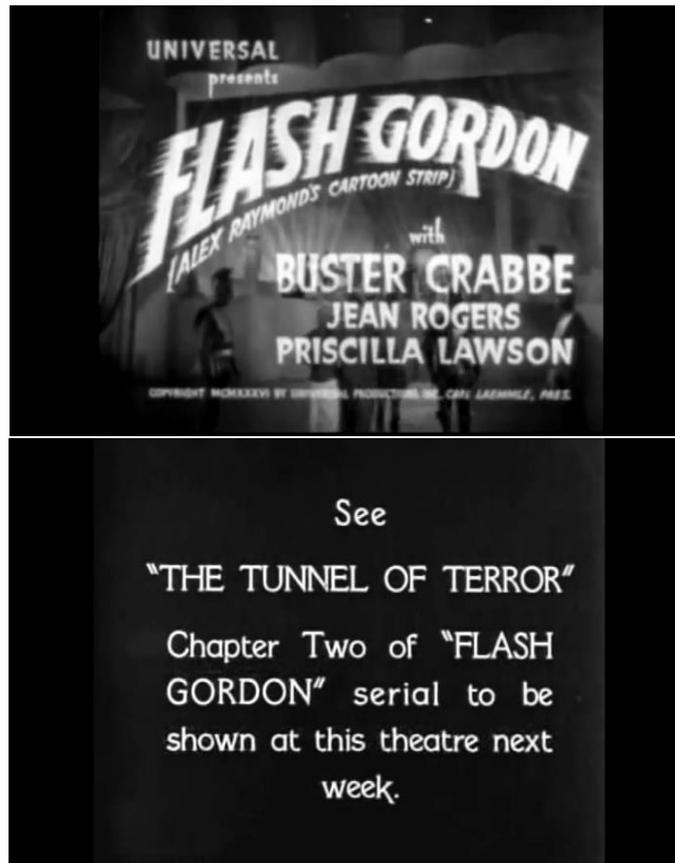
los anteriores y reutilizaban así algunas de sus secuencias⁸⁹. A pesar de esa política de bajos costes, *Flash Gordon* contaba con un presupuesto de unos 350.000 dólares, muy superior a la media de 100.000 dólares. Universal Pictures, con Frederick Stephani y Ray Taylor como directores y Buster Crabbe como estrella, invirtió notables esfuerzos en

⁸⁹ « Always cost conscious, serials would usually spend most of their production budget on the first three or four chapters, to entice exhibitors to book the serial, and capture audience attention; subsequent episodes were then ground out as cheaply as possible. To top it off, the 7th or 8th chapter of many serials would be a “recap” chapter, in which expensive action sequences from earlier episodes were recycled for maximum cost benefit. » / «Siempre pendientes de los costes, los seriales invertirían la mayor parte de su presupuesto en los primeros tres o cuatro capítulos para persuadir a los exhibidores de comprarlos y captar la atención del público; los siguientes episodios buscaban ser lo más baratos posible. Para rematarlo, el séptimo u octavo capítulo de muchos seriales sería de recapitulación, en el que caras escenas de acción de episodios anteriores eran reciclados para obtener el máximo beneficio» (Winston Dixon, 2013: 23).

recrear el mundo colorido y extravagante de las viñetas de Alex Raymond, con grandes decorados –muchos de ellos tomados de otras producciones de la Universal– y un exceso de efectos especiales⁹⁰. En esta primera aventura del personaje, el planeta Mongo se dirige directo hacia la Tierra, con la que va a colisionar. Flash Gordon viaja en una nave hacia Mongo junto al doctor Alexis Zarkov (Frank Shannon), Dale Arden (Jean Rogers) y sus asistentes, y en el hostil planeta tendrá su primera toma de contacto con Ming (Charles Middleton), el diabólico emperador que allí gobierna. Este primer serial de Flash Gordon tenía como objetivo lograr un éxito entre el gran público que consistía en: 1) explotar la popularidad que el personaje había alcanzado en las viñetas de Alex Raymond; y 2) fidelizar al público que asistía a las salas de cine, un terreno en el que el serial todavía tenía mucho que ganar, y en el que a menudo acabarían convirtiéndose en el auténtico reclamo de las sesiones⁹¹. Dicho éxito, además, resultaría en dos seriales más también producidos durante la segunda mitad de la década de los 30, *Marte ataca a la Tierra* (Flash Gordon's Trip to Mars, Ford Beebe y Robert F. Hill, 1938) y *Flash Gordon Conquers the Universe* (Beebe y Ray Taylor, 1940), ambas con Crabbe repitiendo en el papel protagonista. Estas continuaciones no sólo ponían en evidencia el estado de forma del personaje, sino también del formato en general y del serial de ciencia-ficción en particular, que de nuevo tendría a Crabbe como representante en *Buck Rogers* (Beebe y Saul A. Goodkind, 1939). Lo que hace remarcable la empresa de la Universal Pictures a la hora de adaptar las tiras de Alex Raymond es que se trata de una de las primeras veces en las que Hollywood adquiere consciencia del potencial del cómic y de la serialidad que le caracteriza como fuente de inspiración para diseñar un producto cinematográfico llamado a extender la misma fidelidad en la que residía el triunfo de las tiras de prensa entre los lectores, ahora también espectadores curiosos que querían ver en acción a los personajes con los que estaban familiarizados.

⁹⁰ «...the serial was roughly budgeted at \$350,000, which was far more than the average serial at the time, usually brought in for \$100,000 or less. Despite the generous budget, Flash Gordon was an ambitious project, requiring spectacular sets (many of them borrowed from other Universal productions), a plethora of special effects, and a fairly large cast of principal actors.» / «...el serial contaba con un presupuesto aproximado de 350.000 dólares, muy por encima de la media de entonces, en torno a los 100.000 dólares o menos. Pese al generoso presupuesto, *Flash Gordon* era un proyecto ambicioso que requería decorados espectaculares (muchos de ellos tomados de otras producciones de la Universal), una plétora de efectos especiales y un amplio elenco de actores principales» (Winston Dixon, 2013: 23).

⁹¹ Para ello, un recurso muy recurrido era el *cliffhanger*, consistente en acabar un episodio en un momento de gran suspense para el destino de sus protagonistas, de manera que se genera una ansiedad en el espectador por saber cómo continúa el relato.



Principio y final del primer episodio de *Flash Gordon* (1936)

El serial, así pues, acabó consolidándose a finales de la década con numerosos títulos que tomaban como base personajes de cómic. Si bien *Flash Gordon* y *Buck Rogers* habían liderado el auge del formato a través de la aventura fantástica, otros géneros, temas y figuras inmediatamente reconocibles se unieron a esa oleada de aventuras serializadas: los aviadores de *Tailspin Tommy* (Lew Landers, 1934) y *Tailspin Tommy in the Great Air Mystery* (Ray Taylor, 1935), basados en la tira del mismo nombre de Hal Forrest⁹², así como de *Ace Drummond* (Beebe y Clifford Smith, 1936), a partir de la creación de Eddie Rickenbacker y Clayton Knight⁹³, y *Blackhawk: Fearless Champion of Freedom* (Spencer Bennet y Fred F. Sears, 1952)⁹⁴; las peripecias del agente secreto anónimo X9 en *Secret Agent X-9* (Beebe y Smith, 1937) y en la versión homónima de 1945⁹⁵, que

⁹² *Tailspin Tommy* (Hal Forrest, John Wheeler's Bell Syndicate y United Feature Syndicate, 1928-1942).

⁹³ *Ace Drummond* (Eddie Rickenbacker y Clayton Knight, King Features Syndicate, 1935-1940).

⁹⁴ Adaptación del cómic *Blackhawk* (Chuck Cudera, Bob Powell y Will Eisner, Quality Comics: 1941-1956), publicado a partir de 1957 por DC Comics.

⁹⁵ *Secret Agent X-9* (Lewis D. Collins y Ray Taylor, 1945).

adaptaban el cómic guionizado por Dashiell Hammett y dibujado por Alex Raymond⁹⁶; los relatos policíacos de *Dick Tracy* (Alan James y Ray Taylor, 1937), adaptación del personaje de Chester Gould⁹⁷ que encontró continuidad en *Dick Tracy Returns* (John English y William Witney, 1938), *Dick Tracy's G-Men* (John English y William Witney, 1939) y *Dick Tracy vs. Crime Inc.* (English y Witney, 1941), y también los de *Radio Patrol* (Beebe y Smith, 1937), inspirado en la tira de Charles Schmidt y Eddie Sullivan llamada a competir con la de Gould⁹⁸; las hazañas selváticas de *Jungle Jim* (Beebe y Smith, 1937)⁹⁹ y *Tim Tyler's Luck*¹⁰⁰ (Beebe y Windham Gittens, 1937), que conocieron su éxito a rebufo de Tarzán, el personaje de Edgar Rice Burroughs que tendría diversas adaptaciones al cine y al cómic antes de su primer serial propio, *Tarzán de las fieras* (Tarzan the Fearless, Robert F. Hill 1934) –protagonizado por Buster Crabbe–, y el consiguiente *The New Adventures of Tarzan* (Edward A. Kull, 1935)¹⁰¹ –en el que Bruce Bennett relevaba a Crabbe en el papel–; la acción empapada del ambiente bélico en *Don Winslow of the Navy* (Beebe y Taylor, 1942)¹⁰² y espionaje en la sucesiva *Don Winslow of the Coast Guard* (Lewis D. Collins y Taylor, 1943); el *western* de *Adventures of Red Ryder* (English y Witney, 1940)¹⁰³; el heroísmo de la policía montada del Canadá en *King of the Royal Mounted* (English y Witney, 1940)¹⁰⁴; las aventuras marinas de *Terry and the Pirates* (James W. Horne, 1940)¹⁰⁵; y la magia negra de *Mandrake, the Magician* (Norman Deming y Sam Nelson, 1939)¹⁰⁶. Las múltiples derivaciones del formato marcaron una tendencia a la serialidad que triunfaba entre el público pese a que las más de las veces se trataba de proyectos secundarios que los grandes estudios delegaban a productoras de menor tamaño y especializadas en sacar el máximo partido a bajos

⁹⁶ *Secret Agent X-9* (Dashiell Hammett y Alex Raymond, King Features Syndicate, 1934-1996).

⁹⁷ *Dick Tracy* (Chester Gould, Tribuna Media Services, 1931-).

⁹⁸ *Radio Patrol* (Charles Schmidt y Eddie Sullivan, 1933-1950).

⁹⁹ Adaptación de *Jungle Jim* (Alex Raymond y Dom Moore, King Features Syndicate, 1934-1970)

¹⁰⁰ Adaptación de *Tim Tyler's Luck* (Lyman Young, King Features Syndicate: 1928-1996)

¹⁰¹ A diferencia de los protagonistas de los otros títulos citados, el origen de Tarzán se hallaba en las novelas de Burroughs y no en las viñetas, pese a que el personaje aparecería regularmente en tiras de prensa y cómics desde 1929 hasta 1979. Otra de las obras del escritor que encontró traducción en un serial fue *Jungle Girl*, adaptada por la Republic en 15 capítulos dirigidos por el tándem English-Witney y con Frances Gifford como estrella, *Jungle Girl* (John English y William Witney, 1941).

¹⁰² Las tiras de prensa que adaptaba, *Don Winslow of the Navy* (Frank Victor Martinek: Bell Syndicate, 1934-1955), tenían una intención propagandística.

¹⁰³ Basado en la tira *Red Ryder* (Stephen Slesinger y Fred Harman, Newspaper Enterprise Association, 1938-1964).

¹⁰⁴ Basado en las tiras homónimas *King of the Royal Mounted* (Stephen Slesinger, King Features Syndicate, 1936-1955).

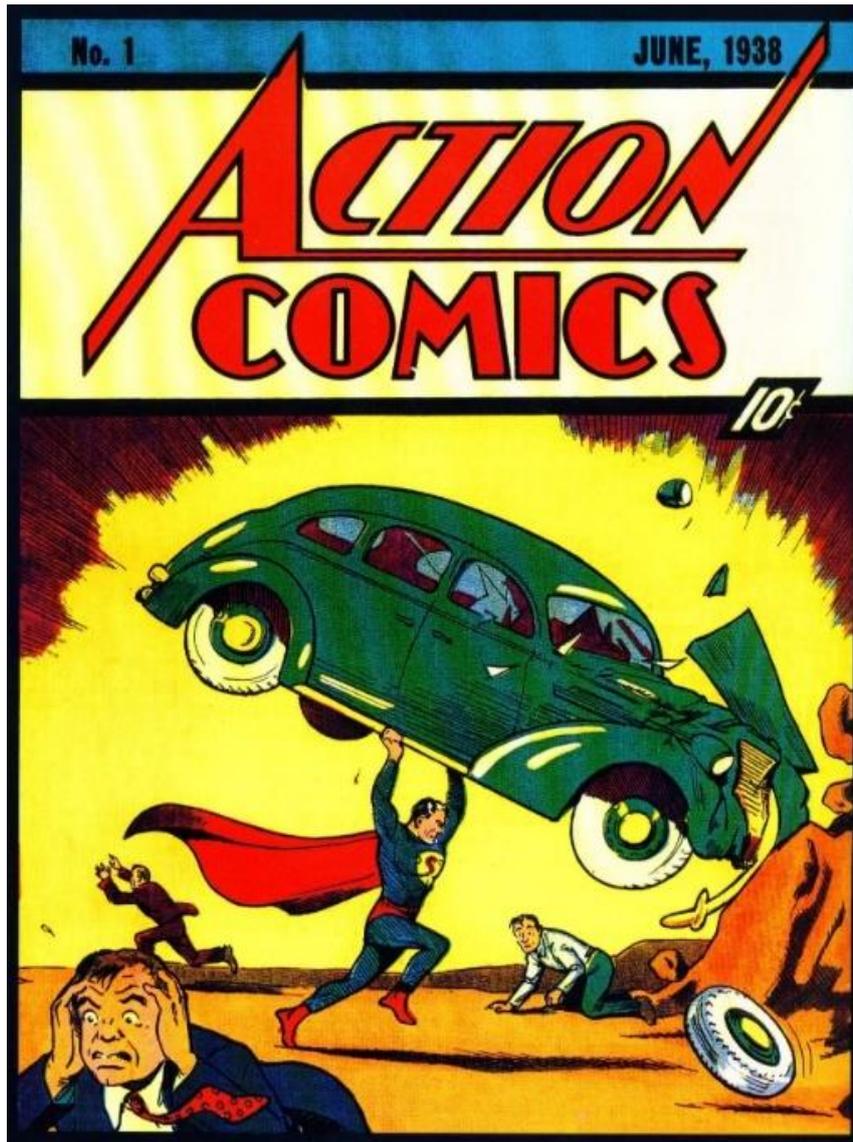
¹⁰⁵ Basado en la célebre obra de Milton Caniff, *Terry and the Pirates* (Milton Caniff, 1934-1973).

¹⁰⁶ Basado en *Mandrake the Magician* (Lee Falk, King Features Syndicate, 1934-).

presupuestos. En dicha tendencia, la intermedialidad entre cine y cómic se definía exclusivamente en su nexo de unión: el público y su relación con los personajes, héroes hechos a la medida de los tiempos y de los temas y géneros más populares. Subrayar este aspecto es importante para entender el camino que llevará desde la aparición de las primeras viñetas en prensa a la definición de un modelo de cine de consumo en el que muchos éxitos están articulados en connivencia con la industria del cómic. Es decir, que el paso de un medio a otro apoyado en los dos factores detallados –la transposición de temas y personajes desde la *daily*, la *Sunday*, el *comic book* y el *pulp* y la aplicación de la serialidad en el cine, primero en los cortos de animación y después en los seriales cinematográficos– iba a tener su efecto en los hábitos de consumo de los espectadores y lectores de la época, que iban a seguir fielmente a sus personajes favoritos y a centralizar en ellos su admiración/expectación. Estos, a su vez, se convertirían en la base de la mitología popular contemporánea, o como indica Diego Mollá en referencia directa a los seriales, «el dispositivo sobre el que se configuró la iconosfera moderna» (Mollá, 2013: 13).

Ha nacido un héroe: la Edad de Oro de los cómics

En ese proceso hay un antes y un después marcado, precisamente, por el énfasis sobre los protagonistas de esas ficciones. El héroe, entendido como redimensión virtuosa del ciudadano de a pie, hallaría su exponente y puerta de acceso a la esfera mitológica en el superhéroe. En junio de 1938, el número uno de Action Comics mostraba en su portada a un hombre musculoso embutido en un traje azul y rojo con capa levantando un coche entre gente que huía corriendo. Superman había sido creado en 1933 por Jerry Siegel y Joe Shuster, dos amigos y compañeros en un instituto de Ohio que en los años siguientes intentarían sin éxito dar salida a su creación. La oportunidad llegaría en 1938, cuando Siegel y Shuster vendieron los derechos del personaje a Action Comics por un cheque de 130\$ (Goldberg, 2012), una cifra irrisoria con la que sus autores cedían, sin saberlo, la figura basal sobre la que se consolidaría y construiría toda una industria. Superman marcaba la irrupción de lo extraordinario en la realidad, ampliaba las posibilidades de ir más allá de cualquier límite en esas ficciones cuyo objetivo principal era mantener enganchado al lector. Shuster y Siegel nunca hubieran imaginado los espectaculares resultados que su personaje cosecharía ya desde su debut: el número uno de Action



Número uno de Action Comics: la primera aparición de Superman

Comics se agotó rápidamente, y fue cuestión de tiempo antes de que los editores se percataran de que el superhombre –o, mejor dicho, aquel extraterrestre con superpoderes– era el motivo principal de ese éxito de ventas –dentro de cada número de Action Comics se publicaban diversas historias–. A partir de ahí, la popularidad de Superman no dejaría de crecer y desde 1941 su presencia se multiplicaría en series como *World's Finest Comics* (DC Comics, 1941-1986), publicada ya bajo el sello DC –evolución de Action Comics– y sucesivas en las que Shuster y Siegel perdieron progresivamente el control sobre el personaje. Gaumer y Moliterni señalan que se convirtió en «un perfecto pero inexpressivo producto de consumo, hábilmente confeccionado de acuerdo con una fórmula

estereotipada, presente en múltiples magazines»¹⁰⁷, y que su industrialización «hizo necesaria la producción en equipo para lo que hubo a recurrir a varios guionistas, adaptadores y dibujantes» (Gaumer y Moliterni, 1996: 294).

El impacto del personaje fue extraordinario en la medida en que movilizó una incipiente industria del *comic book*, es decir, en lo que estrictamente denominaríamos los métodos de producción, pero también en la forma en la que esa industria se relacionaría con sus lectores. Para empezar, generaría en muy poco tiempo una enorme cantidad de *merchandising*, que empezaría a finales de la década de los 30 con un botón que certificaba la pertenencia a los superhombres de Estados Unidos y que mostraba al superhéroe rompiendo unas cadenas con el pecho. En 1940, las ventas de los cómics ya se contaban por millones y podían encontrarse a la venta muñecos de papel, cromos, puzzles y figuritas de madera o metal¹⁰⁸, configurando así las bases de un elemento fundamental en la industria cultural: la mercadotecnia generada en torno la iconografía del cómic, que más adelante se redefiniría en las adaptaciones al *blockbuster* de las grandes figuras de las viñetas. Más importantes si cabe iban a ser sus efectos en otros medios: inspiró el serial radiofónico *The Adventures of Superman* (WOR: 1940-1951) y la serie de animación *Superman* (Dave Fleischer, 1941-1943), así como interpretaciones o reproducciones del personaje en eventos públicos, tales como la *New York World's Fair Comics* de 1940 o el *Macy's Parade* de Acción de Gracias del mismo año. Estos son sólo algunos de los tempranos ejemplos en el pródigo recorrido de Superman por la cultura del siglo XX, que iba a contemplar multitud de series de televisión, seriales cinematográficos, radiofónicos, películas, videojuegos e incluso un musical de Broadway¹⁰⁹. La llegada del Hombre de Acero a las portadas de Detective Comics abría

¹⁰⁷ Idea esta con la que concuerda Umberto Eco en su análisis de Superman en *Apocalípticos e integrados* (Eco, 1984). El autor italiano subraya la fórmula repetitiva y reproducida en variantes que apunta a un modelo inmovilista, políticamente yermo y lejos de cualquier compromiso. En oposición sitúa el *gag* reiterativo de *Krazy Kat* como vía de acceso a lo rupturista, lo transgresor, paradójicamente desde una fórmula reiterativa.

¹⁰⁸ «...by 1940, when Superman comics were already selling millions of copies a month, youngsters could find paper dolls, trading cards, puzzles, and small figurines (wood or metal by Ideal Novelty and Toy Company and before the popularization of plastic). » / «En 1940, cuando los cómics de Superman ya vendían millones de copias al mes, los jóvenes podían encontrar muñecos de papel, cromos, puzzles y figuritas (de madera o metal, de Ideal Novelty and Toy Company, y antes de la popularización del plástico)» (Torney, 2013).

¹⁰⁹ *It's a Bird... It's a Plane... It's Superman*, con música de Charles Strouse, letra de Lee Adams y libreto de David Newman y Robert Benton. Se estrenó en 1966 en Broadway y posteriormente ha tenido esporádicas reposiciones. Hasta 2015 todavía se representaba en escenarios del West End londinense.

el telón de la Edad de Oro de los cómics, un periodo de eclosión directamente vinculado a este que se prolongaría desde finales de los años 30 hasta mediados de los años 50, en el que el entretenimiento gráfico se consolidaría como industria y se multiplicarían tanto las editoriales como el número de cabeceras.

El éxito de Superman iba a propiciar la rápida aparición de otros superhéroes que aspiraban a hallar una rentabilidad similar a la de la creación de Shuster y Siegel. En 1939 Bob Kane creaba a Batman, cuya primera aparición tenía lugar en el número 27 de Detective Comics y cuya fama no tardaría en dispararse. Prácticamente en paralelo, William Moulton Marston convencía al editor Max Gaines para lanzar su Wonder Woman en la serie All-Star Comics, publicada por All-American Publications¹¹⁰, Fox Comics apostaba por Blue Beetle¹¹¹, Fawcett Comics hacía lo propio con Capitán Marvel¹¹² y la recién creada Timely Comics competía con el Capitán América. En



Aventuras del Capitán Maravilla

¹¹⁰ La primera aparición de Wonder Woman tiene lugar en el número 8 de esta serie, publicado en diciembre de 1941, *All-Star Comics* (Vol. 1, #8, Gardner Fox, Everett E. Hibbard, Stan Aschmeier, Ben Flinton, Cliff Young, Jack Burnley, Sheldon Moldoff y Bernard Baily, All-American Comics: diciembre de 1941).

¹¹¹ Creado por Charles Nicholas Wojtkoski, aparece por primera vez en *Mystery Men Comics* (Vol. 1, #1, Charles Nicholas Wojtkoski, Fox Features Syndicate: agosto de 1939).

¹¹² Creado por C.C. Beck y Bill Parker, el Capitán Marvel hace su debut en *Whiz Comics* (Vol. 1, #2, C.C. Beck y Bill Parker, Fawcett Comics: febrero de 1940). El Capitán Marvel cambiaría posteriormente de nombre para convertirse en Shazam (véase la nota al pie 112).

cuestión de pocos años, la industria del cómic se edificó en torno a los superhéroes, que pasaron a copar el mercado y a dar forma a esa era dorada: Capitán Marvel, Aquaman, Hawman, Dr. Fate, Capitán América, Flash,Linterna Verde, Átomo o La Antorcha Humana son algunos de los nombres que serían publicados en esta etapa. Superman había sido la semilla de ese nuevo contexto, y este a su vez era un producto directo de las influencias del *pulp* –Doc Savage era, por ejemplo, un referente directo– y nacía como respuesta a una necesidad de renovación que venía marcada por la evolución de las tiras de prensa. Pronto, tanto Superman como varios de sus competidores encontrarían su adaptación en el prominente serial cinematográfico.

El primero sería *Aventuras de Capitán maravilla* (*Adventures of Captain Marvel*, John English y William Witney, 1941)¹¹³, producido por Republic Pictures, y a este le seguirían *Batman* (Lambert Hyllier, 1943), de Columbia Pictures¹¹⁴, *Capitán América* (*Captain America*, Elmer Clifton y John English, 1944), también de la Republic, y *Superman* (Spencer Gordon Bennet, 1948), de Columbia –al que seguiría la secuela *Atom Man vs. Superman* (Spencer Gordon Bennet, 1950), ambos protagonizados por Kirk Alyn–. Junto a ellos, convivían en las pantallas justicieros como *The Shadow* (James W. Horne, 1940), heredado del *pulp* y del serial radiofónico, y *The Phantom* (B. Reeves Eason, 1943), adaptación de las tiras de Lee Falk¹¹⁵. Pronto esos justicieros y superhéroes se convirtieron en los referentes que configuraban las constantes narrativas y temáticas de la cultura popular, ya fuera a través de la serialidad en el cómic o en el cine. Las sinergias creadas habían originado un aparato industrial que con el tiempo iba a perfeccionarse, y en el que la retroalimentación era fundamental en la pervivencia de un universo

¹¹³ Basado en el superhéroe originalmente llamado Captain Marvel, un niño llamado Billy Batson que cuando dice en voz alta la palabra Shazam! –acrónimo formado por las primeras letras de los inmortales Salomón, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles y Mercurio– se convierte en un superhéroe adulto. Creado por Bill Parker y C.C. Beck, la primera aparición de Captain Marvel tuvo lugar en febrero de 1940, en el ya mentado número dos de *Whiz Comics*. Eventualmente en los años 40, sus cómics llegaron a superar en ventas a los de Superman. Sin embargo, en 1941 DC denunció tanto a Fawcett Comics como a la Republic, responsable del serial, alegando que el personaje se había inspirado en su estrella editorial. La batalla en los tribunales se prolongó hasta principios de la década de los 50, momento en el que la popularidad del Captain Marvel entró en declive. Llegado el momento, Fawcett accedió a dejar de publicar. En 1967 Marvel creó a su propia Captain Marvel (Mar-Vell) y registró el nombre del personaje, de modo que cuando DC adquirió los derechos del viejo Captain Marvel para su *revival* durante los 70, el sello se vio obligado a cambiar el nombre del superhéroe por el de Shazam. En 2019 se ha estrenado la primera adaptación al cine del personaje, *Shazam!* (David F. Sandberg, 2019).

¹¹⁴ Que en 1949 estrenaría una secuela, *Batman y Robin* (Spencer Gordon Bennet, 1949).

¹¹⁵ *The Phantom* (Lee Falk, King Features Syndicate, 1936-).

esencialmente mitológico y visualmente cargado de iconicidad. Sin embargo, en ese punto de las relaciones entre uno y otro medio, existía básicamente una consciencia del otro, una cierta correspondencia que no implicaba una voluntad de experimentar con el lenguaje aludido. De hecho, el serial cinematográfico definiría sus propias características formales, algunas de ellas obligadas por la ausencia de medios –los ya referidos reducidos presupuestos o la reutilización de los decorados, que a menudo repercutía en el aspecto de las producciones, más próximas al cine de serie B que a las grandes películas de las *Big Five*–, otras consolidadas de manera natural en la evolución del formato, tales como la voz en *off* narradora. Para comprobar la distancia estética que tomaría respecto al cómic, resulta idóneo tomar, por ejemplo, el primer episodio de *Superman*, *Superman Comes to Earth*. El capítulo comienza con un *zoom* sobre un cómic de Superman y una atronadora música de percusión que se abre paso en la triunfal sintonía cuando la portada es rasgada hacia los cuatro costados y aparece el superhéroe en carne y hueso (Kirk Alyn) saltando al centro del plano, antes de que la palabra *Superman* se superponga sobre él y comiencen a desfilar los créditos. Ese *zoom* seguido del efecto de rasgado se presenta como puente de un medio a otro, reconocimiento a la fuente y también guiño. Por supuesto, la vinculación a los orígenes en papel está mucho más presente de lo que lo estará más adelante, y la referencia debe entenderse en el contexto de unos espectadores que en buena parte eran también lectores. Una vez superados los créditos e iniciada la narración, asistimos a una larga presentación de Krypton, al que llegamos a través de una panorámica por un espacio en el que galaxias y planetas se concentran indiscriminadamente en el encuadre. La voz narradora realiza una introducción que se prolonga hasta dar a conocer a los padres de Kal-El (Superman) y mostrar el momento en que introducen a su bebé en una nave que le alejará del planeta, a punto de conocer la destrucción total. Estos hechos son descritos por la voz de Knox Manning al detalle, cuya narración afectada encuentra ascendencia directa en las estrategias del serial radiofónico para atrapar al oyente, algo que había puesto en práctica el ya citado *The Adventures of Superman*. Mientras, vemos a los personajes desenvolverse en vistosos decorados futuristas a medio camino entre los montajes de Georges Méliès y la ciencia-ficción que se consolidará en la década de los 50 con títulos como *La humanidad en peligro* (Them!, Gordon Douglas, 1954) y *Planeta prohibido* (Forbidden Planet, Fred M. Wilcox, 1956). Una vez la voz de Manning culmina su presentación, una música constante puntúa cada una de las escenas, buscando mantener el suspense desde la banda sonora. Luego, el momento decisivo de la destrucción de Krypton deja entrever las carencias de

presupuesto, pues este es representado con una escena de animación en la que la voz de Manning retoma el hilo explicando la llegada a la Tierra de Superman y su recogida por parte del matrimonio Kent. Para entonces, parece claro que la variedad de recursos empleados por el serial –la animación eventual, la música, los decorados, la voz narradora– habla antes de una autonomía expresiva ligada a los condicionantes económicos antes que de una intención de explorar el lenguaje gráfico. Dicho de otra manera, se correspondían más a la natural evolución del serial que a una actitud mimética o de intercambio con el medio original. De hecho, cabe destacar que esta producción, que empezaría a verse en los cines en julio de 1948, tomaba los elementos esporádicos que habían venido apareciendo durante diez años en torno al origen de Superman, pero un mes después, en agosto de 1948, se publicaba *The Origin of Superman* (Superman #53,



Arriba: una viñeta de *The Origin of Superman*. Abajo: consejo de Krypton en una escena de *Superman Comes to Earth*, primer episodio del serial *Superman*

Bill Finger y Wayne Boring: agosto de 1948), que con motivo del décimo aniversario del debut del personaje ampliaba esa parte de su historia. Lejos de las estrategias orquestadas y las influencias cruzadas que caracterizarán la relación entre ambas industrias más adelante, en los seriales esta se fundamentaba en lo iconográfico, en la construcción de una mitología cómplice. En paralelo, el cine encontraba un modelo de éxito en las adaptaciones de las tiras de *Blondie* (Chic Young, King Features Syndicate: 1930-), con 28 películas en torno al personaje entre 1938 y 1950. Las viñetas originales de Chic Young –cuyo relevo tras su muerte tomaría su hijo Dean Young en 1973– giraban en torno a Blondie Boopadoop, una alegre chica rubia a imagen y semejanza de la *flapper*¹¹⁶, y su largo romance con el heredero, *playboy* y adicto a los sandwiches Dagwood Bumstead. Este noviazgo accidentado pero feliz desembocaría en una boda en 1933 que se convirtió en acontecimiento social y que, además, supondría un viraje decisivo en la evolución de las tiras: en tiempos de la Gran Depresión, Young hace que la pareja se vea obligada a convertirse en clase media y a reajustar considerablemente su economía doméstica, después de que los padres de Dagwood, como consecuencia a su larga oposición al compromiso, acaben desheredando a su hijo tras la consumación del matrimonio. En el cine serían la cantante y bailarina Penny Singleton y el actor Arthur Lake los rostros que encarnarían a los personajes con un notorio parecido físico¹¹⁷. La Columbia Pictures también procuraría mantenerse fiel a la evolución del cómic y a sus rasgos más característicos, con la recurrencia a los *gags* más identificativos de las tiras – los sándwiches o Dagwood llegando tarde al trabajo y llevándose por delante al cartero– o la introducción de Alexander, el hijo de la pareja –interpretado en la pantalla por Larry Sims–. Al margen del cine, la presencia de Blondie y los demás personajes de Young se extendería a lo largo de las décadas a otros ámbitos, dando pie a *sitcoms*, versiones animadas en televisión, seriales radiofónicos e incluso restaurantes donde degustar el célebre sándwich Dagwood.

¹¹⁶ Con el término *flapper* se denomina a aquellas mujeres de los años 20 y 30 que exhibían una mayor libertad tanto en sus costumbres sociales como en la misma manera de vestir, rechazando los dictámenes más conservadores de la época respecto a su lugar en la sociedad.

¹¹⁷ La primera adaptación se estrenó en 1938 bajo el título *Blondie* (Frank R. Strayer, 1938). A esta seguirían 27 nuevas producciones basadas en el personaje, culminando la saga en 1950 con *Beware of Blondie* (Edward Bernds, 1950). En 1968 Gary Belkin y Chic Young recuperaron el personaje en la serie *Blondie* (Gary Belkin y Chic Young, CBS: 1968-1969), la cual cesó su emisión tras los dieciséis episodios de su primera temporada.

Televisión, censura e histeria. La Edad de Plata de los cómics

Hacia mediados de la década de los 50, la progresiva penetración de la televisión en la sociedad de consumo norteamericana hizo que el contexto audiovisual experimentara profundas transformaciones. En lo que respecta a los seriales, estos iban a ser comprados por cadenas de televisión y a abandonar progresivamente los cines. En la pequeña pantalla los superhéroes encontraban un nuevo recipiente en el que iban a continuar desarrollando sus aventuras de forma seriada, como fue el caso de *Las aventuras de Superman* (Adventures of Superman, Whitney Ellsworth y Robert J. Maxwell, 1951-1957), emitida por la ABC y con el malogrado George Reeves al frente¹¹⁸, que también protagonizaría en 1951 la película *Superman and the Mole Men* (Lee Sholem, 1951), primer largometraje inspirado en el Hombre de Acero que había precedido a la serie de televisión para enganchar a los espectadores. En ambos casos, se observa una prolongación de formas predefinidas desde el serial que confirman que las adaptaciones ya se erigían independientes de su referente gráfico, más allá de los motivos icónicos y las líneas maestras narrativas que lo definían –si bien en *Superman and the Mole Men* no aparecía, por ejemplo, el escenario arquetípico de Metrópolis o el Daily Planet, periódico para el que trabaja Clark Kent–. En este contexto, resulta imprescindible tener en cuenta los cambios que sacudieron la industria del cómic durante los años 50. En 1954, el psiquiatra alemán Frederic Wertham publicaba *Seduction of the Innocent*, donde denunciaba la exposición de los niños y jóvenes a lo que identificaba como los efectos perniciosos de los cómics. Entre otras cosas, Wertham culpaba a los cómics de motivar conductas violentas, insinuaba el vínculo homosexual entre Batman y Robin o apuntaba que Wonder Woman daba una idea equivocada del lugar que debía ocupar la mujer en la sociedad. En particular, acusaba a Superman de confundir a los más pequeños en torno a la física:

Superman no solo desafía las leyes de la gravedad, algo que su extraordinaria fuerza hace concebible; además, ofrece a los niños una idea equivocada de las leyes básicas de la física. Por ejemplo, ni siquiera Superman debería ser capaz de levantar un edificio mientras permanece

¹¹⁸ En 1959, un año después de finalizar la emisión de la serie, George Reeves apareció muerto por un disparo en la cabeza en su casa de Benedict Canyon. La versión oficial fue el suicidio del actor. Sin embargo, las circunstancias poco claras que rodearon la investigación han dado pie a teorías alternativas y creado una leyenda negra de Hollywood que incluso propició una película al respecto, *Hollywoodland* (Allen Coulter, 2006).

sobre tierra, o detener un avión en medio del cielo mientras vuela él mismo¹¹⁹.

Los efectos del ensayo de Wertham fueron devastadores en un momento en el que los cómics se hallaban en el punto de mira de la opinión pública. La popularidad del medio había crecido notablemente a lo largo de la década anterior, en la que habían surgido editoriales como EC Comics, con series especializadas en el terror y otras ficciones para adultos en las que aparecían con frecuencia desnudos e imágenes ultraviolentas. No tardarían en movilizarse numerosos grupos sociales que desde principios de los años 50 protestarían contra una industria para la que exigían una mayor regulación. Pese a que Wertham llevaba años participando en conferencias y escribiendo artículos en torno al tema, su libro fue la puntilla definitiva para centrar las iras sobre los cómics en el debate público. En abril de 1954 se abrió la investigación del Subcomité del Senado para la Delincuencia Juvenil, en la que supuestamente se analizaba la posible correlación entre este tipo de publicaciones y la delincuencia juvenil. Wertham se convertiría en uno de los comparecientes estrella del proceso –el otro sería William Gaines, editor de EC Comics–, y el resultado de las audiencias fue la recomendación del Senado a la industria del cómic de aplicar una competente política auto-reguladora (Collie, 2005). Ese mismo año, la Comic Magazine Association of America (CMAA) creó la Comic Codes Authority (CCA), un organismo de auto-censura que se caracterizó por un sello de aprobación que se incluía en aquellos cómics que habían cumplido los requisitos marcados por el código, y que en última instancia condicionaba su comercialidad a los ojos de las distribuidoras. Esto supuso el principio del fin para EC Comics –a la que sólo sobreviviría la revista *Mad*–, mientras que, para títulos como *Superman*, marcados por una línea blanca, no supuso un giro drástico en su política de contenidos. No obstante, EC Comics marcaría un hito en la historia del medio y tendría su correspondiente repercusión en forma de sucesivas adaptaciones. *Tales from the Crypt* (Freddie Francis, 1972) adoptaría una estructura omnibus para trasladar diversas historias de la publicación, operación en la que reincidiría al año siguiente *The Vault of Horror* (Roy Ward Baker, 1973). Más de una década después la televisión por cable HBO lanzaría su célebre serie basada en los cómics

¹¹⁹ « Superman not only defies the laws of gravity, which his great strength makes conceivable; in addition he gives children a completely wrong idea of other basic physical laws. Not even Superman, for example should be able to life up a building while standing on the ground, or to stop an airplane in midair while flying himself. » (Wertham, 1954: 34)

de la editorial, *HBO's Tales from the Crypt* (Steven Dodd, HBO: 1989-1996), que en sus últimas temporadas se vería compaginada con los estrenos de *Tales from the Crypt: Demon Knight* (Ernest Dickerson, 1995) y *Bordello of Blood* (Gilbert Adler, 1996). *Ritual* (Avi Nesher, 2002) culminaría esa serie de adaptaciones a la que habría que añadir el llamativo caso de *La mujer explosiva* (Weird Science, John Hughes, 1985), historia de dos adolescentes que crean a la mujer perfecta que se inspiraba en *Made of the Future*, una de las historias de Al Feldstein¹²⁰ para EC Comics.

Referentes más o menos sentidos a un lado, la autorregulación de la industria dio paso a una nueva etapa en la historia de los cómics. Generalmente la Edad de Plata de los cómics tiene su simbólica apertura de telón en la revitalización de *The Flash* que tuvo lugar en el número cuatro de *Showcase* en octubre de 1956¹²¹. El periodo se caracterizó por un nuevo incremento en la demanda de cómics de superhéroes, un género que en la posguerra había caído en declive y que ahora encontraba un delicado espacio para su renacimiento. El contexto en el que amanecía esa era el de una fuerte restricción a la libertad de expresión que se traducía en la desaparición de cualquier deriva sujeta a controversia o a un hipotético mal gusto. Así, los superhéroes de la Edad Dorada se veían obligados a una forzosa adaptación a las nuevas reglas del juego. Elisa McCausland señalaba hasta qué punto Wonder Woman, de la mano del guionista Robert Kanigher, se alejó de los trazos feministas y subversivos dados por William Marston Moulton:

Lo cierto es que los efectos de su incontinencia narrativa al frente de *Wonder Woman*, su despreocupación por el personaje, fueron tales que, unidos al espíritu esquizoide de los años cincuenta y los estragos del *Comics Code*, se confabularon para hacer de Wonder Woman un personaje y un icono extravagante, pintoresco y, por desgracia, del todo irrelevante (McCausland: 2017, 95).

¹²⁰ Feldstein trabajó en EC Comics desde 1948 hasta su cierre, para luego ejercer como director de *MAD* entre 1956 y 1985.

¹²¹ *Showcase* (#4, Robert Kanigher y Carmen Infantino, DC Comics: octubre de 1956).

De otro lado, nuevos superhéroes aparecieron para abonar ese nuevo territorio no tan libre ni tan adulto, pero motivador de reinenciones varias. DC apostó por publicar más cómics de superhéroes, una estrategia que daría como uno de sus frutos la presentación en sociedad de la Liga de la Justicia en *The Brave and the Bold* (Vol. 1, #28, Gardner Fox y Mike Sekowski, DC Comics: marzo 1960), equipo cuya primera alineación estaría compuesta por Superman, Batman, Wonder Woman, Linterna Verde, The Flash, Aquaman y Marian Manhunter. Sería, sin embargo, Marvel Comics la que capitalizaría esa renovación superheroica de la mano de Stan Lee como guionista y editor y dibujantes de enorme calidad como Jack Kirby, Steve Ditko o Don Heck. Las cabeceras de Marvel optaron por imprimir una mayor profundidad psicológica a sus personajes y por dar relevancia a cuestiones relativas a su identidad, sus miedos o sus demonios interiores, un sendero iniciado en 1961 con *Fantastic Four* (Vol. 1, #1, Stan Lee y Jack Kirby, Marvel Comics: noviembre de 1961). En esa nueva línea de trabajo había un mayor esfuerzo por justificar las condiciones extraordinarias de los personajes –en la Edad de Oro se atribuían, muy a menudo, a orígenes mágicos o extraterrestres– a través de razonamientos pseudocientíficos y, en general, se detectaba una relación distinta con el lector de cómics, que pasaba a ser más exigente y por lo tanto no tan circunscrito a públicos infantiles o en busca de entretenimientos ligeros, intrascendentes.

Probablemente, el código sí tendría una influencia decisiva en el modo en que el arte del cómic avanzaría hacia una transgresión de límites, la cual no tendría lugar tanto en el contexto del *mainstream* –donde la autocensura eliminaría cualquier trazo problemático–, sino en la alternativa que ofrecería el cómic *underground* desde finales de los 60. Esto, a su vez, tendría sus consecuencias en el modo en que el cine miraría al medio a partir de entonces, pues la consolidación de un cine de superhéroes se daría en una fase más tardía y sería con la llegada de la Era de Bronce de los cómics y del formato de novela gráfica que el enfoque de las adaptaciones viraría hacia terrenos más densos y oscuros. Por lo pronto, la cancelación de *Superman* a finales de los 50 supuso un hiato en las apariciones del personaje en pantalla, al que el público no volvería hasta el estreno del *Superman* de Richard Donner en 1978. El que en cambio sí seguiría su estela televisiva sería Batman,

que en la década siguiente tendría su propia serie¹²² y película para cine¹²³, en las que se introducía un replanteamiento visual del personaje. Mollá señala las virtudes innovadoras de la propuesta:

Fue una serie de televisión única tanto en el tratamiento como en los conceptos visuales utilizados, de un carácter vanguardista alejado del paternalismo de Superman. Potenciando facetas cómicas y pedagógicas consiguió reinventar un personaje con casi cuarenta años de vida (Mollá, 2013: 12).

Esos conceptos visuales comprendían una acelerada y pegadiza sintonía, una estética *surf* rubricada con el baile Batusi, una paleta de colores vívida y el uso de una colección de onomatopeyas gráficas que ponía de relieve la sonoridad de los golpes de Batman (Adam West) y Robin (Burt Ward) a sus enemigos, y que marcaba un particular acercamiento al cómic y su representación de lo inaudible. A lo largo de sus tres temporadas la serie podía ser vista como una festiva amalgama *pop* que se alejaba de los presupuestos del policíaco



Batman (Adam West) y Robin (Burt Ward) en la película *Batman*

¹²² *Batman* (William Dozier y Lorenzo Semple Jr., ABC: 1966-1968).

¹²³ *Batman* (*Batman: The Movie*, Leslie H. Martinson, 1966). A diferencia de la estrategia seguida con el serial de Superman, en este caso la película llegó a los cines poco después de finalizar la primera temporada.

de serie B que habían caracterizado al serial de Batman de los años 40 y se integraba de lleno como producto de entretenimiento con cierta función educativa. Al fin y al cabo, casi tres décadas habían pasado desde que Bob Kane creara al Hombre Murciélago y este ya era todo un icono popular, por lo que ya no bastaba con proponer una correlación entre la fascinación de los lectores de tiras de prensa y su expectación por verlos en pantalla.

La televisión era esa nueva arena para la experimentación y en ella encontrarían también salida los nuevos superhéroes de Marvel Comics, que desde principios de la década venía abriéndose paso en un mercado dominado por DC. Así, los 60 verían estrenarse en la pequeña pantalla *Spider-Man* (Stan Lee, ABC: 1967-1970), *Fantastic Four* (Jack Kirby y Stan Lee, ABC: 1967-1968) y, sobre todo, la serie-antología de animación *The Marvel Super Heroes* (1966), en la cual el Capitán América, Hulk, Thor, Iron Man y Sub-Mariner se turnaban en distintos segmentos. Especialmente esta última, desde una animación algo rudimentaria y colorista, proponía imágenes a menudo estáticas o en las que el movimiento se reducía a la mínima expresión –incluso con rotaciones de plano o *zooms* para imprimir sensación de dinamismo y evitar una animación del movimiento corporal–, con el personaje aislado de cualquier contexto sobre un fondo monocromático, y abundancia de onomatopeyas que establecían un puente directo con los recursos gráficos del cómic. Del otro lado, los superhéroes de Marvel competían con *The New Adventures of Superman* (Hal Sutherland, CBS: 1966-1970), *The Adventures of Superboy* (George Blair, CBS: 1966-1969), *The Superman/Aquaman Hour of Adventure* (Sutherland, CBS: 1967-1968), *Aquaman* (CBS: 1967-1970), *The Batman/Superman Hour* (Sutherland, CBS: 1968-1969) y *The Adventures of Batman* (Sutherland, CBS: 1968-1969), programas producidos por la Filmation que iban a desplegar una animación de características muy similares. Tres series de acción real estrenadas en la década de los 70 confirmarían que la televisión había sustituido al cine como medio preferente para esas adaptaciones¹²⁴: por el lado de DC llegarían las adaptaciones *Shazam!* (CBS: 1974-1977)¹²⁵ –que desde 1975 compartiría espacio con *The Secret of Isis* (Marc Richards, CBS: 1975-1977)¹²⁶ en el

¹²⁴ Así como otras varias series de animación: a partir de los 60, las series animadas para televisión basadas en personajes de DC y Marvel, por separado o juntos, se convirtieron en una tónica habitual que se ha prolongado hasta nuestros días.

¹²⁵ En pleno *revival* del personaje, la serie ya se veía obligada a utilizar su nombre actualizado tras el registro por parte de Marvel de su personaje *Captain Marvel*.

¹²⁶ Sobre una profesora de instituto (Joanna Cameron) que encuentra un amuleto egipcio que le confiere los poderes de los animales y los elementos.

programa doble *The Shazam/Isis hour* (CBS: 1975-1977)– y *La mujer maravilla* (Wonder Woman, William M. Marston y Stanley Ralph Ross, ABC y CBS: 1975-1979); por el lado de Marvel, *La masa*¹²⁷ (The Incredible Hulk, CBS: 1978-1982), a la cual seguirían más tarde los telefilmes *The Incredible Hulk Returns* (Nicholas J. Corea, 1988), *The Trial of the Incredible Hulk* (Bill Bixby, 1989) y *The Death of the Incredible Hulk* (Bixby, 1990). Hacia finales de los 60, y –en gran parte– gracias a la emergencia de Marvel, los superhéroes ya habían conquistado la categoría de mitología contemporánea para los lectores y espectadores. Lo que en el cómic suponía una feroz competencia por la hegemonía de un mercado condicionado por limitaciones expresivas pero que ya no se dirigía exclusivamente a un sector infantil, en el audiovisual vendría marcado por el tránsito desde el serial al programa de televisión apto para todos los públicos. La posibilidad de una maduración de esa correspondencia con el público y la ampliación del abanico a las vastas opciones que proponía el cómic todavía estaba por llegar en la pantalla, y cuando lo hizo suponía un importante cambio en la manera de concebir la intermedialidad.

Líneas alternativas y *mainstream*. Superman, la novela gráfica y el camino hacia otra intermedialidad

Hay dos hitos en la génesis de ese paso y ambos tienen lugar en 1978. Por un lado, el estreno de *Superman* en 1978 supuso un antes y un después en el modo en que Hollywood abordaba las adaptaciones de los personajes más icónicos del cómic. Por otro, la publicación de *A Contract with God and Other Tenement Stories* (Will Eisner, 1978), en cuya portada Eisner autodenominaba su obra como “una novela gráfica”, popularizando así un término que encontraría fortuna a la hora de definir la maduración de obras autoconclusivas y de mayores aspiraciones. Hasta entonces, y como ya se ha apuntado, la televisión centralizaba las intersecciones entre el medio audiovisual y el gráfico, y eran aislados los intentos por llevar al cine algunos de los títulos señeros del cómic. Álvaro Pons ha señalado cómo en la década de los 50 el número de adaptaciones cinematográficas descendió espectacularmente, y apunta que las escasas incursiones se ajustaban a modelos dominantes en Hollywood como la superproducción o el musical (Pons 2013: 28), en los que se inscribían respectivamente *El príncipe valiente* (Prince

¹²⁷ Nombre por el que se conocía a Hulk en España.

Valiant, Henry Hathaway, 1954) y *Li'l Abner* (Melvin Frank, 1959). La primera adaptaba las tiras dominicales *Prince Valiant* (Hal Foster, King Features Syndicate: 1937-) a la tendencia del cine de aventuras y, en concreto, la vertiente de caballerías y artúrica a la que habían dado forma producciones como *Ivanhoe* (Richard Thorpe, 1952), *Los caballeros del Rey Arturo* (Knights of the Round Table, Richard Thorpe, 1953) y *Coraza negra* (The Black Shield of Falworth, Rudolph Maté, 1954). La segunda, adaptación de la tira satírica de Al Capp del mismo nombre¹²⁸ sobre una familia rural en Kentucky, hacía lo propio con el género musical, especialmente en sus derivas más coloristas y resaltadas por el Technicolor, aquí a partir de la obra teatral de Broadway escrita por el propio Melvin Frank y Norman Panama –ambos guionistas en su traducción cinematográfica– tres años antes. En los años 60, la producción de largometrajes inspirados en cómics fue si cabe más raquíta, y al margen de la citada *Batman* tenemos que buscar en Europa esfuerzos esporádicos en ese sentido. En Reino Unido Joseph Losey abordaba la parodia del cine de espías con *Modesty Blaise, superagente femenino* (Modesty Blaise, Joseph Losey, 1966), inspirándose vagamente en el cómic de Peter O'Donnell¹²⁹ y jugando con los códigos genéricos propuestos por películas como *Agente 007 contra el Doctor No* (Dr. No, Terence Young, 1962) y *James Bond contra Goldfinger* (Goldfinger, Guy Hamilton, 1964). En Italia, el *fumetti*¹³⁰ inspiró títulos como *Danger: Diabolik* (Diabolik, Mario Bava, 1968), basado en el antihéroe creado por las hermanas Angela y Luciana Giussani¹³¹, *La máscara de Kriminal* (Umberto Lenzi, 1966) y su secuela *Los cuatro budas de Kriminal* (Il marchio di Kriminal, Fernando Cerchio y Nando Cicero, 1968), a partir del personaje de Magnus y Max Bunker¹³², y *Satanik* (Piero Vivarelli, 1968), adaptación de otra creación de los mismos autores¹³³. Especialmente relevante fue la co-producción franco-italiana *Barbarella* (Roger Vadim, 1968), que adaptaba la ciencia-ficción erótica del cómic de Jean-Claude Forest¹³⁴ con Jane Fonda como protagonista. Según Pons, esta película resultaba clave como mínimo en su enfoque adulto y su fidelidad al original:

¹²⁸ *Li'l Abner* (Al Capp, United Feature Syndicate, 1934-1977).

¹²⁹ *Modesty Blaise* (Peter O'Donnell, 1963-2002).

¹³⁰ Palabra empleada para denominar la historieta o cómic de ese país, la cual hace referencia al globo de diálogo o bocadillo.

¹³¹ *Diabolik* (Angela y Luciana Giussani, Astorina, 1962).

¹³² *Kriminal* (Max y Magnus Bunker, Editoriale Corno, 1964-1974).

¹³³ *Satanik* (Max Bunker y Magnus, Editoriale Corno, 1964-1974).

¹³⁴ *Barbarella* (Jean-Claude Forest, 1962-1964).

Frente a la vocación infantil-juvenil de las adaptaciones que se practicaban en los EEUU, el film de Vadim no elude las grandes dosis de erotismo de su original. Aunque las dulcifique y atenúe, son los suficientemente explícitas y sorprendentes para un espectador de la época como para definir unívocamente su opción por un público adulto, a lo que hay que añadir un especial cuidado por la fidelidad artística: frente a la libertad que solían mostrar sus contrapartidas americanas, la película protagonizada por Jane Fonda tiene escrupuloso cuidado en reflejar los diseños de las viñetas de Forest e incluso jugar al guiño cómplice con el espectador que había sido antes lector, mostrando recreaciones casi exactas de las viñetas (Pons, 2013: 29).



Una viñeta de *Barbarella*, de Jean-Claude Forest



Barbarella

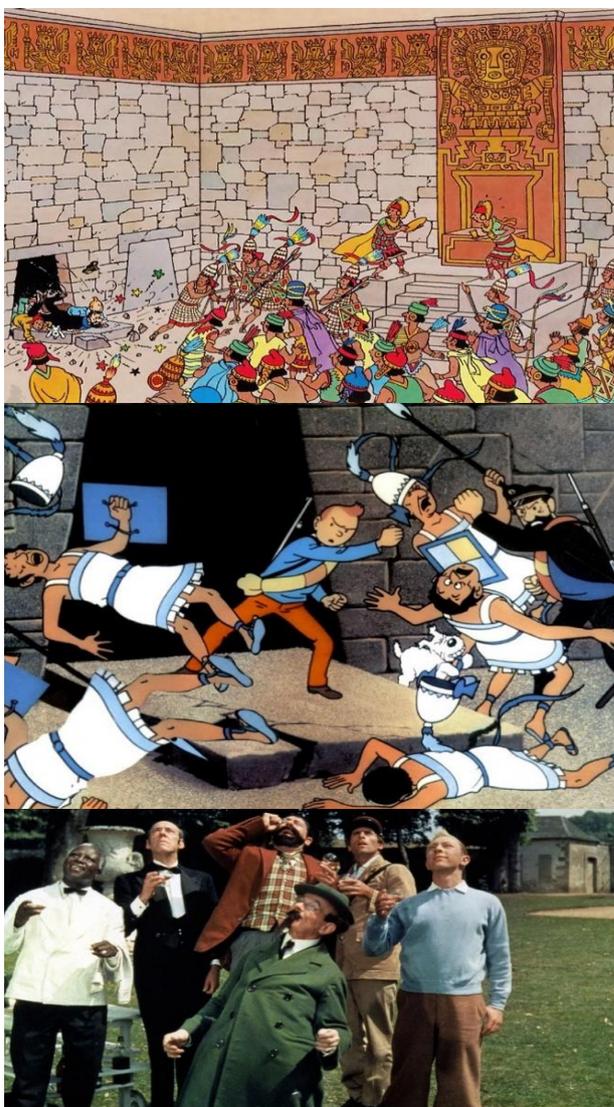
No encabezaría *Barbarella*, sin embargo, una tendencia consolidada, pues la tradición de fidelidad se circunscribía fundamentalmente a las distintas adaptaciones animadas que habían desempeñado estudios como Dargaud o Belvision sobre los personajes icónicos del cómic francófono, Astérix y Obélix y Tintín. Los primeros adaptaron con estricta fidelidad y ajustándose casi viñeta a viñeta, plano por plano, los álbumes de René Goscinny y Albert Uderzo, en *Astérix el Galo* (*Asterix le Gaulois*, Ray Goossens, 1967)¹³⁵ y *Astérix y Cleopatra* (*Asterix et Cleopatra*, Goscinny y Uderzo, 1968)¹³⁶, dirigida por los propios autores¹³⁷. Los segundos buscarían un objetivo similar con la serie *Les*

¹³⁵ Adaptación homónima de *Astérix el Galo* (*Astérix le Gaulois*, René Goscinny y Albert Uderzo, Hachette: 1961).

¹³⁶ Adaptación homónima de *Astérix y Cleopatra* (*Astérix et Cléopâtre*, Goscinny y Uderzo, Hachette: 1965).

¹³⁷ En 1976 también dirigirían para Dargaud, junto a Henri Bruel y Pierre Watrin, *Les douze travaux d'Astérix* (1976), conocida en España en su lanzamiento a vídeo como *Las doce pruebas de Astérix*, con

aventuras de Tintin (Belvision: 1959-1964), que tomaba la estructura del serial y recogía cada álbum de Hergé en un número variable de episodios de cinco minutos de duración. Belvision además llevaría a cabo dos películas sobre el reportero belga, *Tintín en el templo del sol* (Tintin et le temple du soleil, Eddie Lateste, 1969)¹³⁸ y *Tintín en el lago de los tiburones* (Tintin et le lac aux requins, Raymond Leblanc, 1972), que partía de un argumento original que luego sería adaptado a un álbum más del canon¹³⁹. Estas aproximaciones buscaban enmendar el fracaso de las dos películas de acción real que habían intentado crear una versión de carne y hueso creíble de los personajes de Hergé, *Tintín y el misterio del toisón de oro* (Tintin et le mystère de la Toison d'Or, Jean-Jacques Vierne, 1961) y *Tintín y el misterio de las naranjas azules* (Tintin et les oranges bleues, Philippe Condroyer, 1964). Ambas películas partían de guiones originales y trataban de caracterizar a sus protagonistas en la medida de lo posible. Sin embargo, la narración distaba mucho de la agilidad



De arriba abajo: una viñeta de *El templo del sol*; fotograma de su adaptación animada *Tintín en el templo del sol*; fotograma de *Tintín y el misterio del toisón de oro*

una historia creada ex profeso para la pantalla. Las siguientes adaptaciones, *Astérix y la sorpresa del César* (*Astérix et la surprise de César*, Gaëtan y Paul Brizzi, 1985) –basada en *Astérix legionario* (*Astérix Légionnaire*, Goscinny y Uderzo, Hachette: 1967) y *Astérix gladiador* (*Astérix Gladiateur*, Goscinny y Uderzo, Hachette: 1964)–, *Astérix en Bretaña* (*Astérix chez les Bretons*, Pino van Lamsweerde, 1986) –basada en el álbum homónimo *Astérix en Bretaña* (*Astérix chez les Bretons*, Goscinny y Uderzo, Hachette: 1966)– y *Astérix y el golpe del menhir* (*Astérix et le coup du menhir*, Philippe Grimond, 1989) –adaptación de los álbumes *El combate de los jefes* (*Le combat des chefs*, Goscinny y Uderzo, Hachette: 1966) y *El adivino* (*Le devin*, Goscinny y Uderzo, Hachette, 1972)– también para Dargaud, siguieron esa tónica fidedigna que sólo cambió con *Astérix en América* (*Astérix in America*, Gerhard Hahn, 1994), producción alemana que se inspiraba en el álbum *La gran travesía* (*La grande traversée*, Goscinny y Uderzo, Hachette Livre: 1985), pero que introducía cuantiosas modificaciones.

¹³⁸ Basada en los álbumes *Las siete bolas de cristal* (*Les 7 boules de cristal*, Hergé, Casterman: 1948) y *El templo del sol* (*Le Temple du soleil*, Hergé, Casterman: 1949).

¹³⁹ *Tintín en el lago de los tiburones* (*Tintin et le lac aux requins*, Casterman: 1973).

de los cómics de Hergé y el intento por evocar su paleta de colores con el Eastman Color, un sistema más barato que el Technicolor, pero con resultados más pobres, había resultado fallido. En los años 90, una nueva serie animada basada en los cómics de Tintín sería lanzada por Nelvana Limited y Ellipse Programmé, *Las aventuras de Tintín* (The Adventures of Tintin, Nelvana Limited y Ellipse Programmé: 1991-1992), extendiendo la duración de sus episodios a 22 minutos, permitiendo una inclusión más exhaustiva de los acontecimientos recogidos en los álbumes de Hergé que el viejo formato de 5 minutos. La misma lógica animada valdría para otros estándares del cómic francófono como Los Pitufos, en *Les aventures des Schtroumpfs* (Eddy Ryssack, 1965) y *La flauta de los pitufos* (La flûte à six schtroumpfs, Peyo, 1976)¹⁴⁰, o Lucky Luke, en *Lucky Luke el intrépido* (Daisy Town, René Goscinny, 1971), *La ballade des Dalton* (René Goscinny, Henri Gruel, Morris y Pierre Watrin, 1978) y *Les Dalton en cavale* (Joseph Barbera, William Hanna, Morris, Ray Patterson, 1983), así como la serie *Lucky Luke* (Jacques Thébault, Pierre Tornade y Jacques Balutin, FR3: 1984-1991)¹⁴¹.

En resumidas cuentas, desde finales de la década de los 50 hasta prácticamente la llegada del nuevo siglo, las adaptaciones francófonas se limitaron principalmente al formato animado como modo de correspondencia con su tradición gráfica, sin que fructificara el ejemplo de *Barbarella* como posible modelo a seguir. En paralelo, en Estados Unidos el desarrollo del cómic *underground* apenas iba a cosechar un caso de traducción al cine, el de *Fritz the cat* (Ralph Bakshi, 1972) y su secuela *The Nine Lives of Fritz the Cat* (Robert Taylor, 1974), que tomaban como fuente la obra de Robert Crumb¹⁴², autor referente de ese cómic alternativo. Publicadas en las revistas *Help!* y *Cavalier*, las historietas de Crumb tenían lugar en una ciudad poblada por animales antropomórficos y abordaban desde la sátira temas que el *mainstream* del cómic no podía tratar de tema frontal, tales como el sexo, la política, la educación, la cultura de la fama, las cuestiones raciales, la Guerra Fría y la cultura *hipster*¹⁴³. La película de Bakshi, la primera de animación en

¹⁴⁰ Basada en *Los pitufos* (Le Schtroumpfs, Peyo, Dupuis: 1958-).

¹⁴¹ Basadas en la obra de Morris, *Lucky Luke* (Moris, Dupuis, Dargaud y Lucky Comics: 1946-).

¹⁴² *Fritz the Cat* (Robert Crumb, 1965-1972).

¹⁴³ «...when looked at through a historical point of view, *Fritz the Cat* becomes a daring and risqué look at America, satirizing sex, politics, education, celebrity culture, race, the cold war and hipster culture. » / «...analizado desde un punto de vista histórico, *Fritz the Cat* se revela una atrevida y arriesgada mirada a los Estados Unidos, satirizando el sexo, la política, la educación, la cultura de la fama, las cuestiones raciales, la Guerra Fría y la cultura *hipster*» (Tweedle, 2012).

recibir la calificación X de la MPAA¹⁴⁴, no escatimaba en detalles y se revelaba explícita hasta el punto de mostrar una orgía entre Fritz y otros animales en una bañera, así como la sangrienta muerte de personajes secundarios abatidos por disparos. Ello no significa que se mantuviera fiel a la obra de Crumb, pues el propio autor rechazaría esta adaptación apuntando al carácter pervertido del film y molesto por el modo en que Fritz denunciaba las políticas de izquierda¹⁴⁵. Si bien la influencia del cómic *underground* en la evolución del lenguaje gráfico sería decisiva, en el cine este tendría repercusiones menores.



Izquierda: una orgía entre animales antropomórficos en una de las viñetas de *Fritz the Cat*. Derecha: su equivalente audiovisual, uno de los planos de la película de Ralph Bakshi, *Fritz the Cat*

Frente a esas manifestaciones subterráneas, el *mainstream* del cómic iba a dar un paso decisivo en la configuración de la moderna industria audiovisual y sus relaciones con su homóloga editorial. El contexto era favorable: la Edad de Bronce de los cómics, iniciada a principios de los 70, abriría el camino hacia un estadio de maduración en el que el medio articulaba una mayor consciencia de su tiempo y en consecuencia temas como las minorías raciales, la pobreza, el alcoholismo, el uso de las drogas o la contaminación. La renovación de autores en las grandes editoriales y la aparición de firmas tan importantes como Denny O'Neil fueron asimismo decisivas para que esta etapa se desarrollara acorde a la convulsa década a través de derivas progresivamente más oscuras que prefigurarían la Edad Moderna o Edad de Hierro de los cómics, ya a partir de mediados de los 80. En

¹⁴⁴ Motion Picture Association of America. Asociación sin ánimo de lucro que se encarga de la clasificación por edades en la industria estadounidense. La X clasificaba aquellos filmes con contenido explícito de sexo o violencia. A principios de los 90 fue abandonada y reemplazada por la actual NC-17.

¹⁴⁵ « Bakshi's film isn't the most straight adaptation of Crumbs' work. In fact, Crumb disowned the film, violently disagreeing both with the way that Fritz denounces left-wing politics and the fact that the film was so, well, perverted. » / «La película de Bakshi no es la adaptación más fiel de la obra de Crumb. De hecho, Crumb repudió la película, pues no estaba de acuerdo ni con el modo en que Fritz denuncia las políticas de izquierdas ni con el hecho de que el filme fuera tan, en fin, pervertido» (Abrams, 2012).

medio de esa evolución se forjaría *Superman*, película que vería un largo y dificultoso proceso antes de ver la luz en diciembre de 1978: una ardua negociación con DC Comics para obtener los derechos del personaje para el cine, una larga lista de candidatos para encontrar al actor ideal para encarnarlo, la sustitución del director Guy Hamilton por Richard Donner¹⁴⁶, la negativa de Marlon Brando a memorizar sus diálogos o las infructuosas primeras pruebas para los efectos visuales del vuelo de Superman fueron sólo algunos de los obstáculos con los que se encontró esta superproducción, la más grande realizada por Hollywood en torno a un personaje de cómic. El planteamiento desde el que se llevaría a cabo su producción, no obstante, iba a ser capital:

Planteada desde el principio como una operación completa de *marketing* de alto nivel, desde la inclusión de actores de primera fila como Marlon Brando al encargo de un oscarizado Mario Puzo (...) de desarrollar una historia basada en los cómics originales de Jerry Siegel y Joe Shuster, pasando por supuesto por un completo catálogo de cromos, juegos e incluso cómics que adaptaban la película, en extraño juego de ida y vuelta que daba al cine la supremacía sobre el personaje (Pons, 2013: 30-31).

Casi cuarenta años antes, los primeros cómics de Superman habían no sólo impulsado la naciente industria del cómic, sino que habían generado toda una serie de elementos promocionales a su alrededor que reforzarían su popularidad entre los lectores. El mismo Pons recuerda cómo, algo más de una década antes, la película y la serie de Batman habían originado todo un aparato de mercadotecnia que en cierto modo dejaba a los *comic books* de la época «como un objeto más de *merchandising* y no como el referente original de los personajes» (Pons, 2013: 30). La novedad que introducía *Superman* era que ese modelo se aplicaba por primera vez a gran escala, una operación que confirmaba al menos dos cosas: una, que el personaje ya se había desligado de su asociación directa con su

¹⁴⁶ El cambio se produciría después de que la producción se trasladara de Italia a Reino Unido. Guy Hamilton era un exiliado fiscal de ese país, por lo que no pudo continuar al frente de la dirección. Por otra parte, el traslado de un país a otro se debió a que Marlon Brando no podía rodar en Italia debido a la demanda por obscenidad que tenía allí a raíz de *El último tango en París* (Ultimo tango a Parigi, Bernardo Bertolucci, 1972): « Unfortunately Brando couldn't shoot in Italy and so the production had to move to England. "Marlon couldn't shoot in Italy because of the lawsuit he had [there] over 'Last Tango [in Paris]' over obscenity," Salkind said. Hamilton was a tax exile from the United Kingdom and "he just couldn't do it [in the U.K.] because of the tax situation for him." Hamilton left the project. » (Freiman).

origen gráfico y se había consolidado como figura icónica y mito de nuestro tiempo; y dos, que Hollywood había adquirido consciencia de la potencial fuente de ingresos que se hallaba en esa concepción mercadotécnica de la superproducción, algo que se reafirmaba casi en paralelo con el éxito de *La guerra de las galaxias* (Star Wars, George Lucas, 1977) y las ventas de productos promocionales de la película que este conllevaría¹⁴⁷ –entre ellos, el lanzamiento en 1977 del primer videojuego basado en el superhéroe para la consola Atari 2600–. Más importante si cabe, el rodaje simultáneo de *Superman* y *Superman II* (Richard Lester, 1980) –secuela cuya filmación finalmente se detuvo para concluir la primera parte, siendo luego completada por Richard Lester– apuntaba a la intención de sacar adelante una franquicia que tomaría como referencia puntos y personajes clave de los cómics, pero que en ningún caso marcaría una relación de dependencia respecto a ellos¹⁴⁸. De hecho, esa independencia se traduciría en distintos enfoques dentro de la misma saga, en la que Richard Donner aplicaría una visión más seria en la primera entrega que sería sucedida por un tono más *camp* e iconoclasta que adoptarían las secuelas dirigidas por Lester, *Superman II* y *Superman III* (Lester, 1983), que encontrarían distinta suerte: las dos primeras películas fueron un éxito contundente tanto en taquilla¹⁴⁹ como entre la crítica, que abrazó sus personalidades distintas; la tercera parte, en cambio, tuvo una recepción mayoritariamente negativa por parte de la crítica y una acogida discreta entre el público, al menos en comparación con sus predecesoras¹⁵⁰. Una cuarta parte, la olvidada *Superman IV: En busca de la paz* (*Superman IV: The Quest for Peace*, Sidney J. Furie, 1987) fue producida en 1987 bajo el sello de la Cannon Films con un presupuesto muy inferior al de las anteriores,

¹⁴⁷ Cabe recordar el trato establecido entre George Lucas y 20th Century Fox para escribir y dirigir la película. Lucas percibió un salario de 150.000 dólares, pero convenció a Fox de que incluyera en el acuerdo los derechos de explotación del *merchandising*. Fox, que años antes había fracasado en una operación similar con *El extravagante Dr. Dolittle* (*Dr. Dolittle*, Richard Fleischer, 1967), accedió pensando que el filme no tendría éxito: « Lucas only received a \$150,000 (£96,000) fee for writing and directing the original Star Wars – no one expected the film to be a hit (...) But, in a shrewd move, Lucas had negotiated ownership of licensing and merchandising rights. » (Lunn, 2014).

¹⁴⁸ Para un análisis de las diferencias de *Superman* respecto a los cómics, véase el artículo “Comparing *Superman: The Movie* to the Comics of the Time”, de Barry Freiman (Freiman).

¹⁴⁹ *Superman* rebasó los 300 millones de dólares recaudados en todo el mundo, lo que la convirtió en la segunda película más taquillera de 1978, solo por detrás de *Grease* (Randal Kleiser, 1978). *Superman II*, por su parte, recaudó más de 108 millones de dólares solo en Estados Unidos y fue la tercera película más taquillera de 1981 tras *En el estanque dorado* (On Golden Pond, Mark Rydell, 1981) y *En busca del arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981). Fuentes: Box Office Mojo (<http://www.boxofficemojo.com/>) e IMDb (<http://www.imdb.com/>).

¹⁵⁰ *Superman III* acumuló cerca de 60 millones de dólares en su recaudación doméstica. Fuente: Box Office Mojo.



Christopher Reeve en *Superman*

cosechando unos resultados desastrosos tras su estreno¹⁵¹ que llevaron a la saga a un hiato de casi veinte años¹⁵². En cualquier caso, entre finales de los 70 y principios de los 80, la trilogía inicial de Superman se erigía como el nuevo y artísticamente autónomo modelo de producción con el que el *blockbuster* iba a asumir la adaptación de los grandes tótems del cómic, muchos de los cuales ya formaban parte del imaginario popular. Y más importante quizás, establecía un diálogo de doble dirección, una retroalimentación iconográfica en la que el cómic pasaría a asumir rasgos y elementos propuestos por las películas, como por ejemplo la Fortaleza de la Soledad ártica de Superman, la cual según Pons «pasaría a ser el referente gráfico de todo dibujante que pasara posteriormente por la serie publicada por DC Comics» (Pons, 2013: 31). En paralelo a esa estrategia que acabaría instaurando un modelo de adaptación aún lejos de los experimentos con la literalidad intermedial, aún quedarían aislados ejemplos de aproximaciones heterodoxas a obras destacadas del noveno arte. Dentro de la misma línea de esfuerzos por adaptar los títulos de la DC, *Swamp Thing* (Wes Craven, 1982) y *The Return of Swamp Thing* (Jim Wynorski, 1989)¹⁵³ no se integraban en esa línea trazada por Donner y Lester, sino que

¹⁵¹ *Superman IV: En busca de la paz* partía con un presupuesto de 17 millones de dólares y apenas recaudó algo más de 16 millones. Fuente: Box Office Mojo.

¹⁵² Asimismo, antes de ese prolongado descanso la saga también contaría con el *spin-off* *Supergirl* (Jeannot Szwarc, 1984), con Helen Slater como protagonista. La película se basaba en el personaje homónimo creado por Otto Binder y Al Plastino, prima de Superman. La primera aparición de Kara Danvers/Supergirl en los cómics tuvo lugar en *The Supergirl from Krypton* (Action Comics, Vol. 1, #252, Robert Bernstein y Al Plastino, DC Comics: mayo de 1959).

¹⁵³ Basadas en *Swamp Thing* (Len Wein y Berni Wrightson, DC Comics: 1971-).

se acercaban más al espíritu de fantaterror de serie B. Lejos de las páginas de la editorial, quizá fue *Popeye*, de Robert Altman, el intento más desconcertante, una adaptación con Robin William y Shelley Duval como protagonistas que se integraba en los esquemas del cine musical y que ya en su concepción había encontrado notables diferencias en la visión del proyecto que tenían el propio Altman, el productor Robert Evans, el guionista Jules Feiffer y el autor de las canciones Harry Nilsson, si bien la perspectiva que se impondría sería la del tono infantil que se había asentado en la evolución del personaje de E. C. Segar (De la Fuente, 2013: 18). No menos llamativa resultó la perspectiva aplicada en la tardía adaptación de *Flash Gordon* (Mike Hodges, 1980), con Sam J. Jones como protagonista y el veterano Max von Sydow en el papel del emperador Ming. Lejos de actualizar la obra de Alex Raymond a unas coordenadas más actuales, esta potenciaba los aspectos más ingenuos del original y se alineaba con la ciencia-ficción *camp* y de serie B que había caracterizado el serial de los años 30, con una banda sonora compuesta por Queen y unos chillones efectos visuales. En sus títulos iniciales, *Flash Gordon* rendía homenaje a Raymond y alternaba sucesiones de sus viñetas con los créditos de presentación. Lo hacía, además, secundando la aparición el año anterior de otra recuperación para el cine del universo del serial, precisamente sobre el personaje que había inspirado Flash Gordon y se había erigido su competencia, *Buck Rogers. El aventurero del espacio* (Buck Rogers in the 25th Century, Daniel Haller, 1979). También a principios de la década de los 80, *Heavy Metal* (Gerard Potterton, 1981) llevó al cine en clave de animación uno de los grandes referentes del cómic europeo, la revista de ciencia-ficción y fantasía *Métal Hurlant*, punto de reunión de talentos como Jean Giraud 'Moebius', Milo Manara, Philippe Caza o Jean-Claude Forest. El filme se componía de diez segmentos que adaptaban distintos relatos de la publicación, y tendría una tardía secuela que no gozaría de la misma relevancia, *Heavy Metal 2000* (Michael Coldewey y Michel Lemire, 2000). Por último, *Annie* (John Huston, 1982) tomaba el mismo camino que antes había seguido *Li'l Abner*: adaptaba el musical de Broadway del mismo nombre de Charles Strouse, Martin Charnin y Thomas Meehan estrenado en 1977¹⁵⁴, el cual a su

¹⁵⁴ Al margen de *Li'l Abner* y *Annie*, y por la propia naturaleza del medio de origen, son pocos los casos de adaptaciones de cómics que eligen las claves formales del musical. En este apartado se podría mencionar, por ejemplo, *Josie y las melódicas* (*Josie and the Pussycats*, Deborah Kaplan y Harry Elfont, 2001), adaptación del cómic *Josie and the Pussycats* (Dan DeCarlo, Archie Comics: 1963-1982), sobre una banda musical de chicas. La publicación original, con marcado carácter *teen*, se trasladó primero en forma de una serie animada de Hannah-Barbera, *Josie and the Pussycats* (Dan DeCarlo y Richard Goldwater, CBS: 1970-1972), de esta manera dirigiéndose a un público más infantil. La película de Kaplan y Elfont, en cambio, optaba por recuperar el tono adolescente.

vez se basaba en *Little Orphan Annie* (Harold Gray, Tribune Media Services, 1924-2010), las tiras diarias de Harold Gray sobre las aventuras de una niña huérfana, su perro Sandy y el multimillonario que la acoge, Oliver "Daddy" Warbucks. Lo hacía, en este caso, como recipiente de referencias del género en sus diversas líneas clásicas –el musical de Warner Bros. con Busby Berkeley como arquitecto, el de la MGM a partir de los años 40, etc.– y una nada velada defensa del espíritu del New Deal.

Casos como los de las tres películas citadas no fundarían una corriente, que sí surgiría de *Superman* y sus secuelas. Otro factor importante confluiría a finales de los 70 para cambiar radicalmente el panorama en el mundo del cómic y, más tarde, el de las adaptaciones cinematográficas a partir de este. El término *novela gráfica*, con el que Will Eisner bautizó en 1978 su *A Contract with God and Other Tenement Stories*, anunció una transformación que tendría más que ver con un reconocimiento social hacia los cómics y un formato de publicación que con una revolución real en cuanto a narrativa y temas, que en todo caso había venido dándose de manera natural, con la progresiva aparición de autores y sellos que se auto-editaban –y que, por tanto, no estaban sujetos a los estrictos parámetros de la publicación a gran escala– y con la cada vez mayor laxitud de las obras frente a un código de auto-censura que las editoriales abandonarían paulatinamente¹⁵⁵. Al fin y al cabo, algunas de las principales novelas gráficas que fueron el estandarte del formato se habían publicado en primera instancia de forma serializada, caso de *Maus* (Art Spiegelman, Raw: 1980-1991), la experimental crónica del Holocausto de Art Spiegelman aparecida por entregas en la revista *Raw*, y de *Watchmen* y *El regreso del Caballero Oscuro* (Batman: The Dark Knight Returns, Frank Miller, DC Comics, 1986). En todo caso, para marcar una distinción podríamos hablar de cuestiones de sensibilidad y tono, en la línea de lo afirmado por José Manuel Trabado cuando a su vez se alinea con la perspectiva de Eddie Campbell (Trabado, 2012: 13-14). O distinguirlas, como propone Annalisa di Liddo, por la presencia de uno o varios temas que constituyen su núcleo narrativo y por un diseño textual que se separa del sistema iterativo de los cómics (Di Liddo, 2009: 19-21). En medio de ese proceso de legitimación de los cómics de la mano de un concepto, la novela gráfica, que trataba de hallar esa legitimidad en la proximidad

¹⁵⁵ En 2011, los dos últimos sellos que seguían adheridos al Comics Code Authority, DC Comics y Archie Comics, abandonarían el sistema, certificando así su defunción. Marvel había hecho lo propio en 2001 (Rogers, 2011).

del término a la literatura –concebido el cómic desde siempre como una suerte de hermano pequeño de esta, una subordinación de inevitable condescendencia–, surgió un nuevo proyecto en Hollywood que iba a seguir la estela de lo propuesto por *Superman*.

Batman y la Edad Moderna de los cómics: autoría y oscuridad

En el origen de *Batman* (Tim Burton, 1989) se hallaba precisamente la visión que Frank Miller había imprimido al personaje en el citado *El regreso del Caballero Oscuro*, aunque también en la aportación de Alan Moore en *Batman: The Killing Joke* (Alan Moore, Brian Bolland y John Higgins, DC Comics: 1988). La pátina oscura y severa, identificada en la expresión *grim and gritty*, sería tomada como base por el director Tim Burton para una revisión gótica del Hombre Murciélago en las antípodas del carácter festivo y *pop* de la serie y película de los 60. La Edad Moderna de los cómics, iniciada simbólicamente a mediados de la década de los 80 y también conocida por el nombre de Edad de Hierro por albergar una mayor gravedad en sus relatos, configuraba un territorio abonado para acoger reinventiones, rediseños y vindicaciones autorales. La serie *Crisis on Infinite Earths* (Marv Wolfman y George Pérez, DC Comics: 1985-1986) marcaba el acontecimiento bisagra más importante para DC: la crisis del Multiverso, es decir, la destrucción de los múltiples universos paralelos creados por la editorial a lo largo de su medio siglo de vida y la reducción del complejo narrativo a cinco tierras y, finalmente, un único universo. A partir de ese momento las cabeceras de la editorial tendrían como referencia la crisis y DC canceló varias series para reformularlas, caso de *The Flash* –que después de la crisis pasaría a ser *alter ego* de Wally West– o *Wonder Woman* –de cuyos guiones post-crisis se ocupó George Pérez–. La maduración del medio, tardía debido a la etapa de autocensura, ahora se producía de una manera avanzada y se daba en un contexto estimulante en el que el trabajo de autores como John Byrne, Frank Miller, Chris Claremont o Alan Moore fue faro en cuanto a posibilidades inexploradas, al tiempo que la aparición de editoriales independientes de los dos gigantes contribuía a la ampliación del espectro y a la consecución de nuevas vías al tiempo que reforzaba el estatus del autor. La fundación a principios de los años 90 de Image Comics daba una idea de hasta qué punto los firmantes ganaban importancia, pues el sello nació con la premisa de otorgarles tanto el control creativo como los derechos sobre sus personajes. Volviendo al cine, Burton marcaría el camino hacia una redefinición visual del personaje de Bob Kane que



Arriba: una viñeta de El regreso del Caballero Oscuro
Abajo: fotograma de Batman, de Tim Burton

afectaría a todos los estratos de su universo, desde los rasgos configuradores de Bruce Wayne/Batman al planteamiento estético de Gotham City, pasando por el diseño del traje. La película suponía, más allá de sus evidentes influencias de las recientes tendencias gráficas, un paso adelante de Hollywood a la hora de establecer sus propias reglas en la adaptación del cómic, gozando de una libertad creativa que pasaría a marcar un camino diferenciado. Como había sucedido con *Superman*, el estreno se vería anticipado por una intensa campaña promocional en la que el *merchandising* tendría un papel protagonista con videojuegos, una novelización, una serie de cómics a cargo del guionista Sam Hamm para DC o juguetes varios que replicaban los personajes o elementos icónicos como el Batmóvil, productos que generaron ganancias de millones de dólares en beneficios para una producción que ya de por sí gozaría de un excelente rendimiento en taquilla –recaudó más de 411 millones de dólares en todo el mundo¹⁵⁶—. Su rotundo éxito generaría la secuela *Batman vuelve* (*Batman Returns*, Burton, 1992), en la que Burton profundizaría en esa lectura adulta, ya fuera subrayando los aspectos más grotescos del Pingüino

¹⁵⁶ Fuente: Box Office Mojo.

(Danny de Vito) o modelando a Catwoman¹⁵⁷ (Michelle Pfeiffer), en palabras de Pons, como un secundario de estética sadomasoquista (Pons, 2013: 31). Al poner el acento en el barroquismo de la imagen, el realizador fraguó una secuela seguramente más personal que su predecesora, pero incapaz de conectar con el gran público como aquella lo había hecho. Así, esta segunda entrega recaudaría en todo el mundo 266 millones de dólares¹⁵⁸, pero no modificaba un panorama de adaptaciones que a lo largo de los 90 estaría liderado por Batman. El mismo año en que se estrenaba *Batman vuelve* lo hacía en televisión la muy estimable *Batman: The Animated Series* (Jean MacCurdy y Tom Ruegger, Fox: 1992-1995), que desde la animación respetaría la línea oscura y gótica de las cintas de Burton, y que a su vez originaría dos largometrajes, *Batman: La máscara del fantasma* (Batman: Mask of the Phantasm, Eric Radomski y Bruce W. Timm, 1993) y su secuela directamente lanzada al mercado del vídeo, *Batman & Mr. Freeze: SubZero* (Boyd Kirkland, 1998). Asimismo, esa estética encontraría continuidad en otras dos series, *The New Batman Adventures* (The WB: 1997-1999) y *Batman Beyond* (Warner Bros. Television: 1999-2001), y en otros dos largometrajes animados, *Batman Beyond: Return of the Joker* (Curt Geda, 2000) y *Batman: Mystery of the Batwoman* (Geda, 2003). En definitiva, la década de los 90 certificó que Batman había quedado asociado a ese tono más severo y atormentado que rompía con sus representaciones audiovisuales pasadas¹⁵⁹. Sólo *Batman Forever* (Joel Schumacher, 1995) y *Batman y Robin* (Batman & Robin, Schumacher, 1997) continuaciones de la saga en las que Joel Schumacher tomaría el relevo de Burton, se desviaron de esta línea y apostaron por un estilo *kitsch* y colorista y unas caracterizaciones histriónicas –por ejemplo, las de los villanos Harvey Dent, Enigma o Mr. Freeze, interpretados respectivamente por unos estridentes Tommy Lee Jones, Jim Carrey y Arnold Schwarzenegger– que conectaban mejor con esa pretérita definición del personaje y su universo. Esa personalidad festiva, de serie B descontrolada y enfática de lecturas homoeróticas no impidió que *Batman Forever* fuera un éxito de taquilla –recaudó

¹⁵⁷ Catwoman es uno de los personajes referentes en el universo de Batman. Su primera aparición tuvo lugar en *Batman* (DC Comics, Vol. 1, #1, Bill Finger y Bob Kane: marzo de 1940), el número en el que también debutó Joker.

¹⁵⁸ Fuente: Box Office Mojo.

¹⁵⁹ Las películas de Batman serían, además, prácticamente las únicas adaptaciones sobre títulos de DC en esa década. Uno de los pocos casos al margen del Hombre Murciélago sería el de la desastrosa *Steele* (Kenneth Johnson, 1997), película de acción basada en John Henry Irons, secundario aparecido en los cómics de Superman. Esta rompía sus vínculos con cualquier saga del Hombre de Acero y proponía como reclamo a la estrella de la NBA Shaquille O'Neal en el papel protagonista. Pese a contar con un presupuesto de 16 millones de dólares, apenas llegó a recaudar algo más de millón y medio de dólares en Estados Unidos y tuvo una acogida nefasta entre la crítica. Fuente: Box Office Mojo.

más de 336 millones de dólares en todo el mundo¹⁶⁰–, ni tampoco lo hicieron las críticas encontradas que suscitó en prensa. *Batman y Robin*, sin embargo, consiguió beneficios menores –algo más de 238 millones de dólares en todo el mundo– y fue vapuleada por la crítica. Pasaría casi una década antes de que una nueva película de Batman volviera a los cines, pero si algo había quedado patente tras el paso de Schumacher por la franquicia era que se había afianzado una visión canónica del personaje distinta a aquella fundacional bajo la que se había significado durante décadas, y el intento por retornar a sus formas más lúdicas había derivado en fracaso, en una fricción comparativa con respecto a lo ya entendido como modelo. Para entonces, la industria del cómic ya se hallaba sumida en una nueva crisis. La década de los 90 vio estallar la burbuja del cómic, con el consecuente cierre de más de mil tiendas de cómics, la reducción del número de distribuidoras y el derrumbe de las ventas en un 70% (McCausland, 2017: 147). La crisis se confirmó hacia mediados del decenio y afectó significativamente a los dos gigantes, cuyos intentos de rescate a base de *crossovers* y relanzamientos de poco sirvieron. Excepciones como *La muerte de Superman* (Dan Jurgens, Roger Stern, Louise Simonson, Jerry Ordway y Karl Kesel, DC Comics: 1992-1993) o el buen desempeño de los títulos de los X-Men no salvaron el mercado de un declive generalizado, en el que aumentaban los puntos directos de venta que ofrecían cómics al margen de las cabeceras validadas por el código mientras dos grandes distribuidoras como Diamond y Capital City veían drásticamente reducidos sus números. Por si fuera poco, hubo un *boom* del coleccionismo, especialmente de aquellos títulos de la Edad de Oro cada vez más difíciles de hallar. Ambos factores fueron determinantes en una crisis que acabaría marcando un cambio de paradigma para la industria que hizo si cabe más relevante la mayor incidencia del cine en las adaptaciones. El golpe fue más duro para Marvel, que acaparaba la mayor cuota de mercado frente a una DC debilitada, y cuya situación crítica la llevó a una declaración de quiebra a finales de 1996. McCausland ha señalado que la forma en la que sobrevivió esa industria en los sucesivos años tuvo una influencia decisiva en el futuro de la historieta y en su misma razón de ser:

...deja de ser realmente popular, para devenir estandarte legitimador de una serie de personajes-marcas con múltiples posibilidades de explotación en el

¹⁶⁰ Fuente: Box Office Mojo.

marco de un Occidente asolado ideológicamente por el 11-S y abocado a una victoria de la cultura friki entre la juventud, volcada con pasión inusitada en videojuegos, internet, la imagen digital y el *merchandising* (McCausland, 2017: 148).

En paralelo a la reafirmación de la novela gráfica y la profunda crisis que atravesó la industria del cómic, en la primera mitad de los 90 aparecieron tres títulos que demostraban un interés casi anacrónico por volver a algunas de las principales figuras de las tiras de prensa. *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990) retomaba las viñetas de Chester Gould para plasmarlas en imágenes marcadamente plásticas, en las que el juego de intensidades de su paleta de colores adquiriría protagonismo. *La sombra* (The Shadow, Russell Mulcahy, 1994), por su parte, recuperaba el espíritu del *pulp* del que procedía el personaje de Walter B. Gibson, a la vez que conectaba antes con los seriales radiofónicos y cinematográficos que con la tendencia sombría y grave apuntada por *Batman* y su primera secuela –a la que



Izquierda: Warren Beatty en *Dick Tracy*. Derecha: Alec Baldwin en *La sombra*

bien podría haberse adscrito—. La película de Mulcahy incurría en continuos subrayados dramáticos acompañados por una planificación visual dinámica cuando no acelerada, en la que abundaban rápidos movimientos de cámara, *zooms*, encuadres inclinados y licencias expresionistas de la fotografía. En este punto, vaporosas apariciones y desapariciones de *The Shadow* (Alec Baldwin) tiraban mano de unos efectos visuales que estaban transformando desde principio de los años 90 las grandes producciones de Hollywood¹⁶¹, y que en particular iban a resultar centrales en la evolución del cine basado

¹⁶¹ En 1982, *Tron* (Steven Lisberger, 1982) ya había anunciado una revolución en el campo de los efectos visuales mediante la introducción en su metraje de algunas escenas generadas con animación por ordenador. Esta se fue concretando en logros aislados del cine de los 80, a saber, el caballero de cristal de *El secreto de la pirámide* (Young Sherlock Holmes, Barry Levinson, 1985) o el pseudópodo transparente de *Abyss*

en cómics, en general, y en el del cine basado en superhéroes, en particular. La tercera producción que echaría la vista atrás en busca de inspiración sería *The Phantom: El hombre enmascarado* (The Phantom, Simon Wincer, 1996), que, en la línea de lo propuesto por *La sombra*, buscaba recoger la esencia aventurera de las tiras de prensa de Lee Falk y adaptarlas a un lenguaje audiovisual actualizado. Esta pondría el acento sobre el género, como revela el hecho de que Jeffrey Boam, guionista de *Indiana Jones y la última cruzada* (Indiana Jones and the Last Crusade, Steven Spielberg, 1989) fuera contratado para escribir el libreto. Una vez más, el esquema y las derivas narrativas se correspondían a la continuidad del serial y su brío necesario para retener la atención del espectador en lo sucesivo del relato –también a la gestación de arquetipos poco variables–: había un rescate de la lógica comunicativa de antaño, preñada de cierta nostalgia, y no tanto una verdadera reelaboración estética que preparara a su protagonista para los nuevos tiempos¹⁶². Pese a que las tres propuestas enumeradas habían contado con presupuestos generosos¹⁶³ e implicaron un esfuerzo considerable por recuperar el potencial de personajes clásicos para su explotación cinematográfica, ninguna obtuvo un éxito suficiente¹⁶⁴ como para justificar una posible continuación. Si bien no suponía un certificado de defunción de estos, sí que es cierto que de la suerte de estas adaptaciones se podía inferir su estatus obsoleto dentro de la cultura popular: lejos de ser personajes de largo recorrido, sujetos a reinenciones para perpetuarse de generación en generación – como es el caso de Batman y de Superman –, eran mitos cuyos mejores días quedaban atrás y cuyo triunfo estaba ineludiblemente condicionado a un tiempo y unas formas.

Entre la vía de la actualización de esas viejas glorias de la *daily* y la *Sunday* y el *mainstream* articulado por el nuevo orden industrial marcado por las superproducciones de Richard Donner y Tim Burton, una tercera vía apareció en el cine estadounidense para

(The Abyss, James Cameron, 1989). *Desafío total* (Total Recall, Paul Verhoeven, 1990) sería una de las últimas superproducciones fundamentadas en la artesanía de los FX. Tras su éxito, la nueva era quedaría definitivamente inaugurada con el T-1000 de *Terminator 2: el juicio final* (Terminator 2: Judgement Day, Cameron, 1991) y los dinosaurios de *Parque jurásico* (Jurassic Park, Steven Spielberg, 1993)

¹⁶² En esa línea revisionista enclavada en el género de aventuras también cabría *Sheena, reina de la selva* (Sheena, John Guillermin, 1984), basada en el personaje creado por Will Eisner y Jerry Iger que aparecería por primera vez en 1937 en el tabloide británico *Wags*.

¹⁶³ *Dick Tracy* contó con unos 47 millones de dólares de presupuesto, *La sombra* en torno a 25 millones y *The Phantom: El hombre enmascarado*, 45 millones. Fuentes: Box Office Mojo e IMDb.

¹⁶⁴ *Dick Tracy* recaudó casi 163 millones de dólares en todo el mundo, mientras que *La sombra* solo acumuló 48 millones y *Phantom: El hombre enmascarado* algo más de 17 millones. Fuente: Box Office Mojo.

poner su objetivo en sectores más independientes del cómic, una veta llena de posibilidades para escapar a los férreos parámetros superheroicos y sus consiguientes arquetipos. *Rocketeer* (The Rocketeer, Joe Johnston, 1991) sería, al menos desde su material de partida, un buen ejemplo. Esta película de Disney adaptaba la obra homónima de Dave Stevens, un cómic publicado a lo largo de los 80¹⁶⁵ por varios sellos en el que el protagonista era Cliff Secord, un piloto acrobático sin suerte que tras encontrarse con el prototipo de un propulsor ambicionado por los nazis decide convertirse en una suerte de hombre cohete. Lo llamativo de *The Rocketeer* era su condición de homenaje, de relato de tono *pulp* que combinaba guiños a los años 30, amor por la aviación, por el serial televisivo *Commando Cody: Sky Marshal of the Universe* (Harry Keller, Franklin Adreon y Fred C. Brannon, 1953-) y Bettie Page, la chica *pin-up* de los 50 en el que se basaba Betty, interés romántico del héroe¹⁶⁶. A partir de ese cóctel, la película de Joe Johnston se alineaba con el espíritu de serial a la vez que se integraba en el cine familiar. Sin embargo, el hecho de que ese cine que apuntaba a todos los públicos se fijara en singularidades como la de *The Rocketeer* insinuaba un posible camino alternativo. Otro de los casos en esta línea sería el de *La máscara* (The Mask, Chuck Russell, 1994), comedia de acción que explotaba la vis cómica de Jim Carrey, y que tomaba como referente los cómics de Dark Horse creados por John Arcudi, Doug Mahnke y Mike Richardson, fundador del sello en 1986: una serie que seguía los pasos de una máscara mágica que dotaba a su portador de poderes extraordinarios y le liberaba de sus inhibiciones. Si por algo destacaba esta adaptación era por su uso de los efectos visuales al servicio de las transformaciones imprevisibles de su protagonista, una sucesión de vertiginosas metamorfosis que acercaban su superficie formal a la del *cartoon* y en particular a la de las *Merrie Melodies* (Warner Bros.: 1931-1969) y los *Looney Tunes* (Warner Bros.: 1930-1969) de Tex Avery y compañía. Esta potenciaba el humor *slapstick* y minimizaba la violencia, prácticamente fulminando los aspectos más problemáticos del personaje y de nuevo apostando por una fórmula que conectara con el gran público. De hecho, tanto *Rocketeer* como *La máscara* habían sido coordinados por Dark Horse Entertainment, extensión cinematográfica del sello editorial que se convertiría en una de las productoras especializadas en la adaptación de cómics. Pese a que ambas habían

¹⁶⁵ *The Rocketeer* (Dave Stevens, 1982-).

¹⁶⁶ « Mr. Stevens's inspirations for the comic were a combination of his love of the 1930s, early aviation, the film-serial hero Commando Cody and Bettie Page, the 1950s pinup model, on whom he based the hero's love interest, Betty. » (Gustines, 2008).



De arriba a abajo: la película *La máscara* potencia las expresiones del *cartoon* y el *slapstick*, y sin embargo elimina los aspectos más violentos y problemáticos que presenta el personaje en el cómic de Dark Horse (abajo)

nacido con intenciones similares, correrían suertes distintas: mientras que la primera pasó desapercibida y apenas obtuvo beneficios, la segunda fue un éxito rotundo¹⁶⁷ que generó una serie de animación¹⁶⁸, una adaptación en cómic, un videojuego, abundante *merchandising* y una tardía secuela, *La máscara 2* (Son of the Mask, Lawrence Guterman, 2005), que distaría de alcanzar los resultados de su predecesora. *La máscara* fue ese éxito que permitió al brazo cinematográfico de Dark Horse establecer trasvases continuos desde sus cómics a la pantalla, algo que ha venido haciendo desde entonces. En ese espacio creado ha sido factible la adaptación de obras que de otra manera quizá no hubieran conocido una traducción cinematográfica, y que darían cabidas a directores y sensibilidades diversos. Prueba de esa ausencia de discriminación serían sus otros proyectos desarrollados en los 90 basados en cómics propios: *Timecop* (Peter Hyams, 1994), historia de ciencia-ficción sobre un

policía que viaja a través del tiempo que proporcionaría a Jean-Claude Van Damme el mayor éxito de su carrera¹⁶⁹; *Barb Wire* (David Hogan, 1996), fracaso estrepitoso de crítica y público que se presentó como un *remake* de *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942) en un club de *striptease* con una neumática Pamela Anderson como protagonista¹⁷⁰; y

¹⁶⁷ *Rocketeer* fue el primer largometraje de Dark Horse Entertainment y contó con unos 35 millones de dólares de presupuesto, pero apenas recaudó 47 millones de dólares. *La máscara*, en cambio, acumuló más de 351 millones de dólares en todo el mundo, pese a que solo había costado 23 millones. Fuente: Box Office Mojo.

¹⁶⁸ *La Máscara: la serie animada* (The Mask, CBS: 1995-1997).

¹⁶⁹ Basada en *Timecop* (Mark Verheiden y Ron Randall, Dark Horse Comics: 1994).

¹⁷⁰ Que adaptaba la serie *Barb Wire* (Chris Warner *et al*, Dark Horse Comics: 1994-1995).

Virus (John Bruno, 1999), un *survival horror*¹⁷¹ en la estela de *Alien, el octavo pasajero* (Alien, Ridley Scott, 1979) que supondría otro importante revés para la compañía¹⁷². A estos dos últimos fiascos habría que añadirle el de *Mystery Men* (Kinka Usher, 1999), que pese a no adaptar directamente ninguno de los cómics de Dark Horse se planteaba como parodia de los relatos de superhéroes a través de un grupo de justicieros *amateurs* con poderes poco o nada impresionantes. Esa visión alternativa que podía permitirse en el seno de la editorial iba a tener resultados muy desiguales durante los 90, pero allanaría el terreno hacia una exploración de los límites del lenguaje audiovisual en su lectura del gráfico que tendría lugar en la década siguiente. Del mismo modo, y ya fuera de Dark Horse, iban a surgir proyectos como *Juez Dredd* (Judge Dredd, Danny Cannon, 1995), el cual tendría de significativo su intento por reciclar para el aparato industrial hollywoodiense una obra tan incómoda y contundente como el cómic de John Wagner y Carlos Ezquerra¹⁷³. Publicado en la revista británica *2000 AD*, este planteaba una distopía futurista ultraviolenta y sin concesiones: un futuro post-apocalíptico en el que tras una guerra nuclear Estados Unidos ha quedado reducido a Mega-City One una megalópolis que se extiende a lo largo de toda la costa este en la que viven decenas de millones de personas. En esa ciudad-estado, la ley está dictada por los jueces, quienes llevan a cabo el papel de policías, jueces y ejecutores de la sentencia en el acto. Protagonizado por uno de esos jueces, el cómic proponía un controvertido escenario en el que descansaba una reflexión en torno a los estados policiales y totalitarismos, algo que en su adaptación, que seguía el rastro del cine de acción de The Cannon Group, apenas iba a explotar, limitándose a una rutinaria trama de falso culpable al servicio de su estrella Sylvester Stallone. En 2012 Pete Travis retomararía el material en *Dredd* (Travis, 2012), que tendría una mejor recepción crítica y se mantendría más apegada al material de partida, extremando la violencia y ocultando durante todo el metraje el rostro de su protagonista.

Por el contrario, otra producción casi paralela como *El Cuervo* (*The Crow*, Alex Proyas, 1994), se mostraría más cercana a la estética *noir* y tortuosa de la obra de James O'Barr¹⁷⁴,

¹⁷¹ Voz inglesa habitualmente utilizada para hacer referencia a aquellas ficciones –generalmente, videojuegos– que pertenecen al género de terror y que se centran en la supervivencia de uno o varios personajes.

¹⁷² Basado en *Virus* (Chuck Pfarrer y Howard Cobb, Dark Horse Comics, 1992).

¹⁷³ *Juez Dredd* (Judge Dredd, John Wagner y Carlos Ezquerra, IPC Media: 1977-1999; Rebellion Developments: 1999-).

¹⁷⁴ *The Crow* (James O'Barr, Caliber Press, 1989-).

adscribiéndose a la tradición de vengadores atormentados y viéndose envuelta por la leyenda negra de la muerte de su protagonista Brandon Lee durante el rodaje de una de las escenas¹⁷⁵. El modesto éxito de *El cuervo* y su consagración como película de culto propiciaría las secuelas *El Cuervo: Ciudad de los ángeles* (*The Crow: City of Angels*, Tim Pope, 1996) y *El Cuervo: Salvación* (*The Crow: Salvation*, Bharat Nalluri, 2000), que pasarían sin pena ni gloria y darían al traste con la posible continuidad en cines de la franquicia¹⁷⁶. De hecho, de los varios intentos por aplicar el modelo instaurado por *Superman* y *Batman* en el contexto del cómic independiente, el que más éxito tuvo fue el de *Teenage Mutant Ninja Turtles* (Kevin Eastman y Peter Laird, Mirage Studios: 1984-1995 y 2001-2010; Image Comics: 1996-1999; Archie Comics: 1989-1995; IDW Publishing: 2011-), que antes incluso de traducirse en saga cinematográfica ya había impulsado cantidades ingentes de *merchandising*, videojuegos, una serie animada de larga duración¹⁷⁷ y una mini-serie de *anime* para vídeo¹⁷⁸. En 1990, año del estreno del primer largometraje de acción real, *Tortugas Ninja* (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, Steve Barron, 1990), su popularidad era tal que, en una gigantesca operación de marketing, estas llegaron a protagonizar el *tour* musical *Coming Out of Their Shells*, aparecieron en el programa de entrevistas de Oprah Winfrey y tuvieron su propio espectáculo en el parque temático de Disney en Orlando. La primera entrega de la saga cinematográfica no iba sino a reafirmar ese éxito con jugosas cifras en taquilla que no tardarían en motivar dos secuelas, *Las Tortugas Ninja II: El secreto de los mocos verdes* (*Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Secret of the Ooze*, Michael Pressman, 1991) y *Tortugas Ninja III* (*Teenage Mutant Ninja Turtles III*, Stuart Gillard, 1993), además de una nueva serie para televisión –en esta ocasión de acción real, *Ninja Turtles: The Next Mutation* (FOX Kids: 1997-1998)¹⁷⁹ –, nuevas versiones animadas tanto para cine como televisión –*TMNT - Tortugas ninja jóvenes mutantes* (TMNT, Kevin Munroe, 2007) y *Teenage Mutant Ninja Turtles* (Ciro Niele, Joshua Sternin y J.R. Ventimilia, Nickelodeon, 2012-2017)– y un *reboot* de acción real impulsado por Michael Bay y con perspectiva de franquicia –*Ninja Turtles* (Jonathan Liebesman, 2012) y su secuela *Ninja Turtles: Fuera de las sombras*

¹⁷⁵ Con los inevitables ecos de la también temprana muerte de su padre, Bruce Lee. Véase el capítulo dedicado al fatídico episodio en *¡Malditas películas!* (Prieto, 2007).

¹⁷⁶ La cuarta entrega, *The Crow: Wicked Prayer* (Lance Mungia, 2005), se explotaría en el mercado doméstico.

¹⁷⁷ *Teenage Mutant Ninja Turtles* (Kevin Eastman, Peter Laird, Fred Wolf y David Wise, 1987-1996).

¹⁷⁸ *Mutant Turtles* (*Mutant Turtles: Choujin Densetsu-hen*, Ashi Productions, 1996).

¹⁷⁹ Que además introduciría una variación: la incorporación al grupo de la primera tortuga femenina, Venus de Milo.

(Teenage Mutant Ninja Turtles: Out of the Shadows, Dave Green, 2016)–. El caso de las tortugas de Eastman y Laird es de manual cuando hablamos de obras independientes que son rápidamente absorbidas por el *mainstream* y trocadas en objeto de consumo de masas. Mark Ginocchio propone varios ejemplos de cómo rasgos clave en las primeras publicaciones de las Tortugas Ninja como la violencia o la parodia tardaron muy poco en desaparecer para posibilitar un producto familiar sin rastro de controversia¹⁸⁰. Aunque con un material de partida menos conflictivo, esa tendencia a la infantilización se vería asimismo confirmada en títulos como *Garfield: La película* (*Garfield: The Movie*, Peter Hewitt, 2004), su secuela *Garfield 2* (*Garfield: A Tail of Two Kitties*, Tim Hill, 2009) y la adaptación animada en 3D *Garfield's Pet Force* (Mark A.Z. Dippé y Kyung Ho Lee, 2009) –todas ellas versiones libres de las tiras cómicas de Jim Davis¹⁸¹–, además de *The Peanuts Movie* (Steve Martino, 2015) –sobre las viñetas de Charles M. Schulz¹⁸², ya adaptadas en *Snoopy Come Home* (Bill Melendez, 1972), *Bon Voyage, Charlie Brown (and Don't Come Back!!)* (Bill Melendez y Phil Roman, 1980), las series *The Charlie Brown and Snoopy Show* (Charles M. Schulz, CBS: 1983-1986) y *This is America, Charlie Brown* (Charles M. Schulz, CBS: 1988-1989) y un listado interminable de cortometrajes y telefilmes animados desde la primera mitad de los 60 hasta hoy–. *Richie Rich* (Donald Petrie, 1994), al servicio de su estrella en apogeo Macaulay Culkin, sería un ejemplo de cómic infantil¹⁸³ trasladado a fotogramas sin excesivas modulaciones de cara a su público objetivo. Volviendo a la línea adulta del cómic, otro título más aparecería en 1997 para poner su mirilla sobre el sector independiente: *Spawn* (Mar A. Z. Dippé, 1997) ofrecía su versión del anti-héroe creado por Todd McFarlane para Image Comics¹⁸⁴, pero de nuevo la violencia del original era suavizada en favor de una versión

¹⁸⁰ « ...it wasn't just the 1980s cartoon that was a stark departure from Eastman and Laird's TMNT. The cartoons, movies and subsequent comics series all offered their own interpretation of Leonardo, Donatello, Raphael and Michelangelo, whether it be by incorporating less violence, or finding other ways to dial down the weirdness that was commonplace during the Eastman and Laird era. » / « ...no sólo la serie animada de los 80 significó un distanciamiento de las tortugas de Eastman y Laird. Los dibujos animados, películas y consiguientes comics ofrecieron su propia interpretación de Leonardo, Donatello, Raphael y Michelangelo, aun si incorporaban menos violencia o encontraban la manera de rebajar la extrañez que era un lugar común durante la era de Eastman y Laird (Ginocchio, 2014).

¹⁸¹ *Garfield* (Jim Davis, 1978-).

¹⁸² *Peanuts* (Charles M. Schulz, United Feature Syndicate: 1950-2011).

¹⁸³ *Richie Rich* debutó en el número uno de *Little Dot* (*Little Dot* #1, Alfred Harvey y Vic Herman, Harvey Comics: 1953). A partir de 1960 tendría su propia serie, *Richie Rich* (Alfred Harvey y Warren Kremer, Harvey Comics: 1960-1994). La película tendría una secuela directamente lanzada al mercado del vídeo, *Richie Rich's Christmas Wish* (John Murlowski, 1998), ya sin Culkin en el reparto.

¹⁸⁴ *Spawn* (Todd McFarlane, Image Comics: 1992-).

más aceptable para un público amplio y susceptible de ser explotada comercialmente¹⁸⁵. No sucedía así con *30 días de oscuridad* (*30 Days of Night*, David Slade, 2007), que con su cruda violencia se postulaba como ejercicio de género a partir de la mini-serie creada por Steve Niles y Ben Templesmith en 2002 sobre vampiros en Alaska¹⁸⁶, que también produciría una película para el mercado del videoclub, *30 Days of Night: Dark Days* (Ben Ketai, 2010) y dos mini-series, *30 Days of Night: Blood Trails* (Victor Garcia, FEARNET: 2007) y *30 Days of Night: Dust to Dust* (Ben Ketai, FEARNET: 2008). *Whiteout* (Dominic Sena, 2009) era un *thriller* basado en el cómic homónimo de Greg Rucka y Steve Lieber¹⁸⁷, sobre la investigación de un asesinato en plena Antártida. Por último, *Los sustitutos* (*The Surrogates*, Jonathan Mostow, 2009) sería un vehículo de ciencia-ficción adaptado al canon del cine de acción protagonizado por Bruce Willis, en esta ocasión adaptando la mini-serie *The Surrogates* (Robert Venditti y Brett Weldele, Top Shelf Productions: 2005-2006).

Marvel y DC: el imperio de los superhéroes

Mención aparte merece la evolución de las adaptaciones basadas en cómics de Marvel. Antes de convertirse, ya en el siglo XXI, en el referente industrial del cine de superhéroes, el cine inspirado en cómics de Marvel efectuó pasos titubeantes que apuntaban como mínimo a dos problemas: en primer lugar, la falta de una estrategia comercial que, como se comprobará más adelante, se articularía, ya a finales de la década de los 2000, en torno a algunos de los personajes capitales del sello y una planificación a años vista de sus apariciones e interacciones con otras figuras de la editorial; en segundo lugar, la dispersión de los derechos cinematográficos sobre estos, resultado de su venta por parte del grupo Marvel a varias productoras que propiciaría un futuro panorama en el que múltiples franquicias abrirían desarrollos paralelos y se verían sujetas al éxito comercial para seguir extendiendo con coherencia su continuidad narrativa o, por el contrario, optar por el reinicio como vía para buscar la rentabilidad. Hasta llegar a ese punto, las

¹⁸⁵ En el cine el rendimiento de *Spawn* fue más bien modesto. Sin embargo, se comercializaron figuras de acción y el mismo año se estrenó en televisión la serie animada *Spawn* (Alan B. McElroy, HBO: 1997-1999).

¹⁸⁶ *30 Days of Night* (Steve Niles y Ben Templesmith, IDW Publishing, 2002) es la mini-serie de comics que inauguró la franquicia, pero a ella le siguieron otras muchas publicaciones, incluyendo un curioso *crossover* en el que los vampiros de Niles y Templesmith se encontraban con Fox Mulder y Dana Scully, los protagonistas de *Expediente X* (*The X-Files*, Chris Carter, FOX: 1993-). El cómic en cuestión era *The X-Files/30 Days of Night* (Steve Niles, Adam Jones y Tom Mandrake, Wildstorm: 2010).

¹⁸⁷ *Whiteout* (Greg Rucka y Steve Lieber, Oni Press: 1998).

adaptaciones de cómics del vasto universo Marvel al cine de acción real llegaron con cuentagotas. La televisión había sido en las décadas anteriores la nota dominante, el contexto preferido en el que sus personajes encontrarían sus respectivas series animadas o de acción real¹⁸⁸, varias de ellas bajo el estudio Marvel Productions. La asignatura pendiente, sin embargo, sería el cine, allí donde los estandartes de la rival DC Comics, Superman y Batman, ya habían triunfado. La primera aproximación sería *Howard... un nuevo héroe* (*Howard the Duck*, Willard Hyuck, 1986)¹⁸⁹, que partía de los cómics de Steve Gerber y Val Mayerik¹⁹⁰ pero se distanciaba de su tono existencialista, ofreciendo a cambio un conato de comedia gamberra que no encontraría la complicidad ni de la crítica ni del público, y que supondría un revés económico para la productora de George Lucas, Lucasfilm. El mismo año de su estreno, Marvel Entertainment Group, Inc, empresa en la que se integraban Marvel Productions y Marvel Comics, era puesta en venta como parte de la liquidación de su entonces compañía matriz, Cadence Industries. MEG sería entonces vendida a New World Pictures, bajo la cual estrenaría *The Punisher: Vengador* (*The Punisher*, Mark Goldblatt, 1989), primera puesta en escena de Frank Castle, uno de los personajes más agrestes y controvertidos de la editorial¹⁹¹. Protagonizada por Dolph Lundgren, actor sueco que había adquirido notoriedad como Ivan Drago, contrincante de Rocky Balboa (Sylvester Stallone) en *Rocky IV* (Stallone, 1985)¹⁹², la película, lanzada directamente a vídeo pero estrenada en cines en otros países, demostraría que la consciencia de las posibilidades del cine sobre el cómic aún estaba lejos de establecer fructíferos lazos: esta mantenía el origen traumático del vigilante, pero renunciaba a proponer una caligrafía arraigada en las viñetas, hasta el punto de eliminar

¹⁸⁸ En este apartado cabría destacar, por ejemplo, las series *Spider-Man* (Alvin Broetz, CBS: 1977-1978) – basada en el los cómics de *Spider-Man* (Stan Lee y Steve Ditko, Marvel Comics: 1962-)–, la ya mencionada *La Masa* y los telefilmes *Dr. Strange* (Philip DeGuere, Jr., CBS: 1978) –basado en los cómics *Dr. Strange* (Steve Ditko, Marvel Comics, 1963-)–, *Captain America* (Rob Holcomb, CBS: 1979) y *Captain America II: Death Too Soon* (Ivan Nagy, CBS: 1979). A esa nómina de películas para televisión habría que añadir posteriormente *Nick Fury: Agent of Shield* (Rod Hardy, Fox: 1998), en la que el papel de Furia estaba interpretado por David Hasselhoff, estrella de *El coche fantástico* (*Knight Rider*, Glen A. Larson, NBC: 1982-1986) y *Los vigilantes de la playa* (*Baywatch*, Michael Berk, Gregory J. Bonann y Douglas Schwartz, NBC: 1989-2001).

¹⁸⁹ No obstante, cabe no olvidar los casos de *Conan el Bárbaro* (*Conan the Barbarian*, John Milius, 1982) y *Red Sonja* (Richard Fleischer, 1985), que, aunque basadas en los relatos de espada y brujería de Robert E. Howard, descansaban también en la serie de cómics lanzada por Marvel, *Conan the Barbarian* (Roy Thomas y Barry Smith, Marvel Comics: 1970-1993).

¹⁹⁰ *Howard the Duck* (Steve Gerber y Val Mayerik, Marvel Comics: 1973-).

¹⁹¹ *The Punisher* (Gerry Conway, Ross Andru y John Romita Jr., 1974-).

¹⁹² Y retomado en *Creed II: La leyenda de Rocky* (*Creed II*, Steven Caple Jr., 2018) segunda entrega de la saga *Creed*, que se integra en la franquicia *Rocky*. En ella interviene como secundario y padre de Viktor Drago (Florian Munteanu), openente en el cuadrilátero del protagonista Adonis Creed (Michael B. Jordan), tutelado a su vez por el propio Rocky.

la icónica calavera de la vestimenta del protagonista. Poco después, MEG sería adquirida por Andrews Group, de esta manera pasando a formar parte del conglomerado MacAndrews & Forbes. Dos nuevos proyectos serían puestos en marcha en esta nueva etapa: *Captain America* (Albert Pyun, 1990) era una co-producción entre Estados Unidos y Yugoslavia que correría una suerte similar a *The Punisher: Vengador*, con un lanzamiento a vídeo que de nuevo se mostraba sin referentes estéticos sólidos, desperdiciando el potencial visual del personaje de Joe Simon y Jack Kirby; y *The Fantastic Four* (Oley Sassone, 1993) era una película de bajo presupuesto –apenas millón y medio de dólares¹⁹³– apadrinada por Roger Corman y que se aproximaba al grupo de superhéroes creado por Stan Lee y Jack Kirby¹⁹⁴ sin más perspectiva que la de prorrogar los derechos de explotación sobre los personajes por parte de Neue Constantin –de hecho, ni siquiera llegó a estrenarse¹⁹⁵–. En abril de 1993, Marvel adquiría el 46% de la juguetera ToyBiz, en un movimiento decisivo para la futura gestión de su *merchandising*, una compra a la que seguiría la de Panini y Heroes World Distribution. No obstante, en 1996 los problemas financieros habían llevado la compañía a la bancarrota, obligada vender su división de cine y televisión, New World Communications Group, a News Corporation/Fox, y envuelta en un proceso legal entre las partes implicadas. La refundación de Marvel tuvo entonces dos hitos fundamentales: la creación de Marvel Studios en agosto de ese año; y la fusión en 1998 de ToyBiz y Marvel Entertainment Group en Marvel Enterprises. El primer proyecto en despegar bajo la renacida empresa sería *Blade* (Stephen Norrington, 1998), basada en el cómic de Marv Wolfman y Gene Colan¹⁹⁶. La película de Stephen Norrington supondría el primer paso en un viraje de las políticas de adaptación sobre personajes Marvel, planteada con un generoso presupuesto –45 millones de dólares¹⁹⁷– acorde a su ambición y entendida desde su concepción como una traducción seria de su referente. En esta toma de postura tuvo mucho que ver la intervención del guionista David S. Goyer, quien iba a convertirse en las siguientes dos décadas en uno de los grandes especialistas en sintetizar hitos en la evolución editorial de los personajes y en dotarles de un tono severo que se debía fundamentalmente a las transformaciones que había introducido el *Batman* de Tim Burton en la industria. Esto no

¹⁹³ Fuente: IMDb.

¹⁹⁴ *Fantastic Four* (Stan Lee y Jack Kirby, Marvel Comics, 1961 -).

¹⁹⁵ El reciente documental *Doomed! The Untold Story of Roger Corman's the Fantastic Four* (Marty Langford, 2015) cuenta la inusual historia de la producción de esta película.

¹⁹⁶ *Blade* (Marv Wolfman y Gene Colan, Marvel Comics, 1973-).

¹⁹⁷ Fuente: IMDb.

significa, necesariamente, que *Blade* se ajustara estrictamente a lo dictado por las viñetas, como el mismo Goyer se encargaba de remarcar en una entrevista:

¿Cómo podría hacerle mítico? La primera cosa que decidí hacer fue convertirle en un híbrido, como Hércules. Sería mitad humano y mitad dios, pero sería rechazado por ambos mundos. En los cómics no era realmente mitad vampiro, pero decidí que le haría así, que le impondría la sed¹⁹⁸.

En efecto, las diferencias de planteamiento del personaje respecto al cómic iban destinadas a reforzarlo dramáticamente en una ficción limitada a dos horas de duración y no determinada por la serialidad. Se trataba de una versión matizada pero siempre coherente de este, que quedaría armonizada con la ambientación urbana, nocturna y rubricada por música *techno* de la cinta. Al contrario que en adaptaciones anteriores de los héroes Marvel, en su desarrollo conceptual *Blade* buscaba la formación de unas coordenadas estéticas propias, apoyada en el papel decisivo de los efectos visuales en secuencias como la de la discoteca, en la que los presentes son bañados por la sangre que expulsan los aspersores. Ese estilo definido recibiría una respuesta positiva por parte del



Blade marcó un viraje en el rumbo de las adaptaciones cinematográficas sobre cómics de Marvel

¹⁹⁸ « How do we make him mythic? The first thing I decided to do was make him a hybrid, like Hercules. He would be half human and half god but rejected by both worlds. In the comics he wasn't actually half vampire but I decided I would make him half vampire, have him inflicted by the thirst. » (Taylor, 2015)

público, pues la película sería un éxito de taquilla –recaudó más de 70 millones de dólares sólo en Estados Unidos¹⁹⁹– y propiciaría dos secuelas que se mantendrían en la misma línea estética bajo la batuta de dos directores distintos, *Blade II* (2002), cuyas riendas tomaría el especialista en fantaterror Guillermo del Toro, y *Blade: Trinity* (2004), realizada por el propio David S. Goyer. Ambas secuelas, sin embargo, carecían de la contundencia y el carisma de su predecesora y la saga iría a morir en la serie de televisión *Blade: The Series* (David S. Goyer y Geoff Johns: 2006). Con todo, la primera entrega había demostrado que era posible aplicar en las aproximaciones al universo Marvel la fórmula que había hecho triunfar a las de DC. En paralelo, el enorme éxito de *Men in Black* (Barry Sonnenfeld, 1997), producida por Columbia Pictures a partir del cómic de Marvel escrito por Lowell Cunningham e ilustrado Sandy Carruthers²⁰⁰, sería otro paso en la toma de consciencia por parte de la editorial de la necesidad de seguir ese camino. Alejada de los postulados más oscuros y tortuosos de las adaptaciones de cómics, la película de Sonnenfeld optaba por la comedia negra y desenfadada y probaba que esquemas más ligeros, pero igualmente respaldados por una fuerte apuesta de producción, podían disfrutar de una gran rentabilidad que, una vez más, se iba a extender en una serie animada²⁰¹, tres secuelas²⁰² y una ingente cantidad de *merchandising*, amén de una adaptación oficial en cómic. De nuevo, los efectos visuales, cada vez más presentes en el cine *mainstream* de los 90, jugarían un papel decisivo a la hora de dar vida digitalmente a las diversas especies de alienígenas diseñadas por el equipo de Rick Baker. De hecho, para finales de los 90, los efectos digitales se habían convertido en un elemento progresivamente dominante en las superproducciones de Hollywood, especialmente aquellas centradas en el prominente cine de catástrofes, con títulos como *Twister* (Jan de Bont, 1996), *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996), *Volcano* (Mick Jackson, 1997), *Un pueblo llamado Dante's Peak* (Dante's Peak, Roger Donaldson, 1997), *Titanic* (James Cameron, 1997), *Deep Impact* (Mimi Leder, 1998) o *Armageddon* (Michael Bay, 1998). Al mismo tiempo, la tecnología digital había servido como plataforma de lanzamiento del cine de animación hacia un nuevo estadio en su evolución y en sus capacidades expresivas, aquel que representaban los primeros largometrajes de animación en tres dimensiones de Pixar –*Toy Story* (John Lasseter, 1995) y *Bichos* (A Bug's Life,

¹⁹⁹ Fuente: Box Office Mojo.

²⁰⁰ *The Men in Black* (Lowell Cunningham y Sandy Carruthers, Marvel Comics, 1990-1997).

²⁰¹ *Men in Black: The Series* (Duane Capizzi, Jeff Kline y Richard Raynis, Kid's WB: 1997-2001).

²⁰² *Men in Black II* (Sonnenfeld, 2002), *Men in Black 3* (Sonnenfeld, 2012) y *Men in Black: International* (F. Gary Gray, 2019).

John Lasseter y Andrew Stanton, 1998)– y Dreamworks –*Antz (Hormigaz)* (Tim Johnson y Eric Darnell, 1998)–. Para aquel sector de la industria que posaba su mirada sobre las posibilidades comerciales de llevar los cómics a la pantalla, este avance generaría unas nuevas condiciones de aproximación, hasta el punto de que autores como Andreas Rauscher consideran este hecho como primordial para que se crearan las condiciones en las que los trasvases de un medio a otro se dieran de manera óptima²⁰³.

Para entonces, Marvel centraba sus esfuerzos en la primera gran adaptación oficial de una de sus mayores franquicias: *X-Men* (Bryan Singer, 2000)²⁰⁴ seguiría a pies juntillas los pasos de *Blade*, apoyándose en los efectos visuales en una definición visual que, según Pons, bebía directamente de la etapa de Chris Claremont y John Byrne en los años 80 (Pons, 2013: 32). Además, marcaba el principio de un convenio con Fox que permitía a Marvel salir de un periodo de incertidumbre económica y hacer realidad la posibilidad de impulsar largometrajes a partir de sus licencias (Morato, 2015: 52). Severa y madura en su tono, espectacular en el realismo alcanzado en las mutaciones de sus personajes, *X-Men* vinculaba desde el principio la saga a motivos sociales que ya estaban presente en títulos clásicos de Claremont, como *Días del futuro pasado* (*Days of the Future Past*, *The Uncanny X-Men #141-142*, Chris Claremont y John Byrne, Marvel Comics: 1981) o *Dios ama, el hombre mata* (*God Loves, Man Kills*, Chris Claremont y Brent Anderson, Marvel Comics: 1982), asociando a los mutantes al tema de la exclusión social y estableciendo en el choque de perspectivas de cómo enfrentarla el punto de fricción entre los héroes – el grupo encabezado por Charles Xavier (Patrick Stewart)– y los villanos –aquel liderado por Magneto (Ian McKellen)–. Al margen de esa lectura que, como había sido el caso de Norrington con *Blade*, se tomaba muy en serio la definición de sus protagonistas, la cinta seguía la misma estrategia en cuanto a la distancia y la fidelidad respecto a su referente: partía de las líneas maestras propuestas por décadas de cómics de los X-Men, pero proponía una historia nueva e incluso reelaboraba los icónicos trajes azules y amarillos de la patrulla para vestirlos con otros más oscuros. En cuanto a lo visual, los efectos

²⁰³ « ...the introduction of digital effects in the 1990s that enabled feature film visuals to come closer to comic book art than matte paintings and model effect shots ever could. » / «...la introducción de los efectos digitales en los 90 permitió que las películas se acercaran a los cómics de un modo en que las pinturas *matte* y el modelismo nunca pudieron» (Rauscher, 210: 23).

²⁰⁴ Basada en una de las series más longevas de la editorial, *The X-Men* (Jack Kirby y Stan Lee, Marvel Comics: 1963-).

digitales permitían introducir naturalmente aspectos antes impensables, una idea que subraya Henry John Pratt cuando habla de ese nuevo cine de superhéroes²⁰⁵: las transformaciones de Rebecca Romijn Stamos como Mística, la lengua camaleónica de Toad (Ray Park) o los rayos oculares de Cíclope (James Marsden) sólo podían materializarse por esa vía; pero, además, estos habilitaban en momentos puntuales una expansión de las posibilidades dinámicas del plano, la cual resulta evidente en la pelea entre Lobezno (Hugh Jackman) y Dientes de Sable (Tyler Mane) en lo alto de la Estatua de la Libertad, cuando el primero evita una caída al vacío enganchándose con sus garras de una de las puntas de la corona del monumento y tomando impulso para volver arriba, momento en el que la cámara efectúa el giro pegada al personaje. Pronto *X-Men* se convirtió en la primera franquicia cinematográfica en consolidarse a partir de personajes de la editorial, confirmada en las continuaciones *X-Men 2* (*X2*, Singer, 2003) –de nuevo orquestada por Singer y en coherencia con su predecesora– y *X-Men: La decisión final* (*X-Men: The Last Stand*, Brett Ratner, 2006) –en la que la dirección sería delegada a Brett Ratner–, pero además ratificada en una serie de largometrajes satélite centrados en los orígenes y desarrollo de sus principales protagonistas: *X-Men orígenes: Lobezno* (*X-Men Origins: Wolverine*, Gavin Hood, 2009), *X-Men: Primera Generación* (*X-Men: First Class*, Matthew Vaughn, 2011), *Lobezno inmortal* (*The Wolverine*, James Mangold, 2013), *X-Men: Días del futuro pasado* (*X-Men: Days of the Future Past*, Singer, 2014) –adaptación de la ya citada serie de cómics de Chris Claremont y John Byrne–, *X-Men: Apocalipsis* (*X-Men: Apocalypse*, Singer, 2016), *Logan* (James Mangold, 2017) –nuevo *spin-off* de Lobezno, en esta ocasión al margen de las líneas narrativas establecidas por el universo X-Men y ambientado en un futuro no muy lejano en el que el protagonista vive su ocaso como superhéroe²⁰⁶– y *X-Men: Fénix Oscura* (*X-Men: Dark Phoenix*, Simon Kinberg, 2019) –cierre de la franquicia estrenada poco después de la adquisición de Fox

²⁰⁵ « The advent of more sophisticated computer-generated imagery (CGI) has made plausible-looking exercise of super powers increasingly possible. The web-slinging and swinging from buildings in *Spiderman* (2002) and its sequels could not have been depicted so well even twenty years ago. CGI is allowing films to show viewers practically anything that can be imagined on the comics page, at a relatively low cost. » / «El advenimiento de una más sofisticada imaginería generada por ordenador (CGI) ha hecho que los super poderes resulten progresivamente creíbles. El balanceo entre edificios en *Spider-Man* (2002) y sus secuelas no habría podido ser retratado veinte años atrás. Los CGI han permitido a las películas mostrar prácticamente cualquier cosa imaginable en una página de cómic a un coste relativamente bajo» (Henry John Pratt, 2012: 148).

²⁰⁶ Se rumoreó que *Logan* podía estar basada en *Lobezno: El viejo Logan* (*Old Man Logan*, Mark Millar y Steve McNiven, Marvel Comics: 2008-2009), serie del universo alternativo de Marvel. Sin embargo, no hay ninguna conexión entre el largometraje y el cómic más allá de la idea de un Logan envejecido.

a manos de Disney/Marvel en 2019²⁰⁷ – constituirían esa constelación de adaptaciones. La saga conciliaría distintas perspectivas tras la cámara al tiempo que armonizaba distintas líneas temporales con mayor o menor relación con los cómics. Al margen de la particular mina de oro que Fox encontraría en los mutantes marvelitas, *Deadpool* (Tim Miller, 2016) supondría la exitosa explotación de otra licencia de la editorial²⁰⁸, aquí abordada desde la perspectiva de una comedia de acción definida por su violencia explícita –es decir, como un producto dirigido para un público adulto– y su presunta incorrección política, cuyo triunfal paso por taquilla se traduciría en una casi inmediata secuela, *Deadpool 2* (David Leitch, 2018).

En cualquier caso, y ya con el modelo consolidado, Marvel certificó desde la primera entrega que el modelo colaborativo con otras productoras para la explotación de sus personajes daba buenos resultados²⁰⁹, por lo que extendió sus colaboraciones con Sony Pictures para *Spider-Man* (Sam Raimi, 2002) que de nuevo se servía de la misma estructura: una recapitulación del origen del superhéroe y, a partir de ahí, derivaciones narrativas propias desde una iconografía predefinida. De la mano de Sam Raimi, realizador que había saltado a la fama en los 80 a través de su trilogía *Evil Dead* –festín gore y homenaje a la serie B²¹⁰–, *Spider-Man* propondría su propia revisión de la mitología del hombre arácnido creado por Stan Lee y Steve Ditko, en la que de nuevo los efectos visuales tenían un rol primordial a la hora de dotar de verosimilitud a las secuencias de este recorriendo las calles de Nueva York, colgándose de telaraña en telaraña o trepando las fachadas de los edificios. Al igual que había sucedido con *X-Men*, el éxito de la primera película²¹¹ conllevaría la continuidad de la saga en *Spider-Man 2* (Raimi, 2004) y *Spider-Man 3* (Raimi, 2007). Sin embargo, pese a las suculentas cifras

²⁰⁷ Se ahonda en esta adquisición y sus consecuencias en el capítulo *El cine como campo de batalla: la guerra entre DC y Marvel por la hegemonía del cine de superhéroes*.

²⁰⁸ Creado por Fabian Nicieza y Rob Liefeld, *Deadpool* hizo su aparición en *The New Mutants* (The New Mutants #98, Marvel Comics: febrero de 1991), para dos años después disfrutar de su propia mini-serie, *Deadpool: The Circle Chase* (Fabian Nicieza y Joe Madureira, Marvel: 1993) y, a partir de 1997, de sucesivas series coordinadas por diferentes autores.

²⁰⁹ En total, *X-Men* recaudó cerca de 300 millones de dólares en todo el mundo, mientras que su coste de producción había sido de 75 millones de dólares. Fuente: Box Office Mojo.

²¹⁰ Compuesta por *Posesión infernal* (The Evil Dead, Raimi, 1981), *Terroríficamente muertos* (Evil Dead II, Raimi, 1987) y *El ejército de las tinieblas* (Army of Darkness, Raimi, 1992). El estatus de culto de la saga ha propiciado en los últimos años el *remake* *Posesión infernal* (Fede Alvarez, 2013) y la serie *Ash vs. Evil Dead* (Ivan Raimi, Sam Raimi y Tom Spezialy, Fox: 2015-2018).

²¹¹ *Spider-Man* cosecharía más de 400 millones en todo el mundo y sería la película más taquillera de 2002. Fuente: Box Office Mojo.

recogidas en taquilla, las malas críticas recibidas por la tercera parte de la trilogía llevaron a un reinicio de la saga de la mano del director Marc Webb, en *The Amazing Spider-Man* (Webb, 2012) y su continuación *The Amazing Spider-Man 2: El poder de Electro* (*The Amazing Spider-Man 2: Rise of Electro*, Webb, 2014), de nuevo retornando a los orígenes del personaje. Prueba del asentamiento de esa lógica cinematográfica que apuesta por la revisión del mito y conjuga sus componentes de manera autónoma fue la candidatura rechazada de David Fincher para el relanzamiento de la franquicia, después de que declarara su intención de prescindir de esos orígenes e inspirarse directamente en uno de los episodios más dolorosos de los cómics, la muerte de Gwen Stacy a manos del Duende Verde en *The Night Gwen Stacy Died* (*The Amazing Spider-Man*, #121-122, Gerry Conway, Gil Kane y John Romita, Marvel Comics, 1973)²¹². La propuesta de Fincher no sólo divergía de esa idea, sino que apuntaba a una indagación en recovecos más oscuros que difícilmente podía conciliarse con una aspiración a un público más amplio. Tampoco el reinicio de la saga dio los frutos esperados y el Spider-Man *angst* y atribulado de Andrew Garfield pronto vio ahogada la posible expansión de su universo, llamado en su concepción a competir con el MCU. Curiosamente, *The Amazing Spider-Man 2: El poder de Electro* acabaría abordando parcialmente el traumático episodio que David Fincher pretendía introducir en su proyecto: su final mostraba la muerte de Gwen Stacy en términos similares a los propuestos por Gerry Conway, si bien cambiaba el puente George Washington por el interior de una torre del reloj en una central eléctrica. A pesar de los estimables datos recogidos en taquilla por ambas entregas²¹³, las críticas no acompañaron al replanteamiento de la saga que proponían y pronto los planes para una nueva secuela

²¹² «Mi idea de lo que Spider-Man podría ser es muy diferente de lo que Sam [Raimi] hizo o quiso hacer. Creo que la razón por la que dirigió la película fue porque quería hacer el superhéroe del cómic de Marvel. Nunca estuve interesado en la historia de la génesis. No podía mostrar a un tipo siendo mordido por una araña roja y azul. Era un problema... no era algo que sintiera que pudiera hacer. Quería empezar con Gwen Stacy y el Duende Verde, y quería que Gwen Stacy muriera. La secuencia de créditos que iba a hacer iba a ser hubiera durado diez minutos y básicamente hubiera sido un videoclip, una ópera en la que un solo plano te llevaría a través de todo Peter Parker (...) Era una cosa muy diferente, no era la historia de adolescentes. Trataba más sobre el tipo que se asienta siendo un bicho raro» / « My impression what Spider-Man could be is very different from what Sam [Raimi] did or what Sam wanted to do. I think the reason he directed that movie was because he wanted to do the Marvel comic superhero. I was never interested in the genesis story. I couldn't get past a guy getting bit by a red and blue spider. It was just a problem... It was not something that I felt I could do straight-faced. I wanted to start with Gwen Stacy and the Green Goblin, and I wanted to kill Gwen Stacy. The title sequence of the movie that I was going to do was going to be a ten minute — basically a music video, an opera, which was going to be the one shot that took you through the entire Peter Parker [backstory] (...) It was a very different thing, it wasn't the teenager story. It was much more of the guy who's settled into being a freak. » (Dietsch, 2011).

²¹³ Con un presupuesto aproximado de 230 millones de dólares, *The Amazing Spider-Man* recaudó en todo el mundo 757 millones de dólares. *The Amazing Spider-Man 2* tuvo un rendimiento similar: un presupuesto de en torno a 200 millones y una recaudación global de 709 millones de dólares. Fuentes: Box Office Mojo.



The Amazing Spider-Man reinició de la saga *Spider-Man* de Sam Raimi, reafirmaba la fórmula imperante en lo que a adaptaciones de cómics de superhéroes se refiere: una exploración de los orígenes del personaje y, a partir de ahí, una autonomía cinematográfica respecto al cómic

empezaron a naufragar en la incertidumbre. El resultado fue su cancelación y el anuncio de un *reboot* del personaje dentro de los márgenes del MCU, empezando por su aparición en *Capitán América: Civil War* (*Captain America: Civil War*, Anthony y Joe Russo, 2016). Efectivamente, Spider-Man aparecería en la superproducción Marvel como un superhéroe más en la batalla fratricida de los Vengadores. Un año después, *Spider-Man: Homecoming* (Jon Watts, 2017) confirmaría la intención de la compañía de ofrecer una faceta más fresca y despreocupada, en la que obviaba los orígenes del personaje y recuperaba su versión adolescente, centrada en su paso a la madurez y sus aspiraciones a formar parte de Los Vengadores –para lo cual otorgaba un papel decisivo a Tony Stark/Iron Man (Robert Downey Jr.) como mentor–. El movimiento de Marvel encontró la buena fortuna para respaldar la nueva estrategia integradora en la franquicia. El recibimiento general de la crítica fue positivo y en taquilla rápidamente se acercó a las cifras de las dos entregas protagonizadas por Garfield²¹⁴, garantizando la continuidad de la línea narrativa del superhéroe arácnido dentro del MCU tanto a través de las películas de los Vengadores como de su propia secuela, *Spider-Man: lejos de casa* (*Spider-Man: Far From Home*, Jon Watts, 2019). Mención aparte requiere el proyecto *Spider-Man: un nuevo universo* (*Spider-Man: Into the Spider-Verse*, Bob Persichetti, Peter Ramsey y Rodney Rottman, 2018), cinta de animación nacida en el seno mismo de Sony con la

²¹⁴ A fecha 14 de agosto de 2017, *Spider-Man: Homecoming* había recaudado más de 702 millones a nivel global –sobre un presupuesto aproximado de 175 millones de dólares–, frente a los 709 millones de *The Amazing Spider-Man*. Sin embargo, había superado ampliamente en la recaudación doméstica a las dos entregas encabezadas por Garfield, acumulando 306 millones frente a los 262 millones de *The Amazing Spider-Man* y los 202 millones de *The Amazing Spider-Man 2*. Fuente: Box-Office Mojo.

intención de rejuvenecer la imagen del superhéroe en el cine. En lugar de responder ante dinámicas generadas por los largometrajes de acción real, el filme de Persichetti, Ramsey y Rottman se desempeñaba en unos parámetros lo suficientemente libres como para introducir el propio multiverso de Spider-Man, otorgar el protagonismo a Miles Morales²¹⁵, albergar un gran número de referencias a la historia editorial del personaje y experimentar con un amplio abanico de técnicas de animación. Su tono definido para un público juvenil –pero en el que también encontraba acomodo el público infantil y el adulto, este último apelado constantemente desde la cita o el guiño– y su vertiginoso torrente de imágenes se conciliaban en la forma de película-homenaje a un mito que halló una respuesta abrumadora: no sólo *Un nuevo universo* recogió excelentes críticas tras su estreno, sino que acaudaló 375,5 millones de dólares en todo el mundo, rentabilizando ampliamente sus 90 millones de presupuesto²¹⁶. Más importante si cabe, el filme demostró que: 1) el cine podía ser un espacio válido, tanto como el cómic, para que un mismo icono cultural desarrollara múltiples derivaciones identitarias sin caer por ello en interferencias; 2) el *blockbuster* animado era un excelente formato en el que experimentar con el lenguaje sin necesidad de rendir cuentas a cánones superheroicos. Además, y como era de esperar, su triunfo se tradujo poco después en el anuncio de una secuela, consolidando así la perspectiva de una saga paralela al universo de acción real fraguado junto a Marvel, y al nuevo atisbo de saga propia fundado en *Venom* (Ruben Fleischer, 2018)²¹⁷.

Con el paso de los años, las adaptaciones fundadas en cómics de Marvel tomarían como indefectible esa hoja de ruta que empezaba a dibujarse a principios de la década de los 2000, pero no siempre tendrían la misma suerte. Reformulaciones tales como *Daredevil* (Mark Steven Johnson, 2003)²¹⁸, su *spin-off Elektra* (Rob Bowman, 2005)²¹⁹, *El castigador* (The Punisher, Jonathan Hensleigh, 2004) o *Man-Thing* (*La naturaleza del*

²¹⁵ El Spider-Man afro-latino en activo en la línea Ultimate de Marvel desde 2011. Morales adoptó el rol de Spider-Man después de que, en este universo narrativo –identificado como Tierra-1610–, Peter Parker muriera en una batalla contra varios de sus mayores enemigos. Morales debutó como Spider-Man en *Ultimate Fallout* (Vol. 1, #4, Brian Michael Bendis y Sara Pichelli, Marvel Comics: octubre de 2011).

²¹⁶ Fuente: Box Office Mojo.

²¹⁷ Protagonizada por el antihéroe del mismo nombre y uno de los archienemigos de Spider-Man. Para más información sobre la historia editorial de *Venom* y los simbiontes, véase la nota 27 en el capítulo *Herramientas digitales para la intermedialidad e intertextualidad: una propuesta de clasificación*.

²¹⁸ Basada en *Daredevil* (Stan Lee y Bill Everett, Marvel Comics: 1964-).

²¹⁹ Personaje frecuente en las publicaciones de *Daredevil*.

miedo) (*Man-Thing*, Brett Leonard, 2005)²²⁰ disfrutarían en la creatividad digital de una oportunidad para dar nueva entidad a sus protagonistas, pero desaprovecharían la ocasión a menudo perdiendo de vista fundamentos de su iconografía, diluyendo el concepto original y dejándose llevar por las exigencias comerciales de la superproducción destinada a conquistar las taquillas. En la mayoría de ellas se distinguía, además, una cierta desorientación a la hora de marcar un enfoque coherente, como señala Tonio Alarcón al apuntar el escaso éxito de *Daredevil* en su intento por conciliar el lado más oscuro –que tiene como inevitable referencia al *Daredevil* de Frank Miller– y el más colorista del personaje (Alarcón, 2015: 56). El planteamiento fallido, unido a los modestos resultados de algunas de ellas²²¹, eliminó la posibilidad de una explotación continua. Sólo en el caso de *Los cuatro fantásticos* (*Fantastic Four*, Tim Story, 2005) y su secuela *Los 4 fantásticos y Silver Surfer* (*4: Rise of the Silver Surfer*, Story, 2007), producidas por Twentieth Century Fox, se daría un intento en este sentido, aunque sería enterrado rápidamente por las críticas negativas recibidas por ambas entregas, las cuales adolecerían del mismo esquema conformista y amoldado al *blockbuster* rutinario e impersonal antes que a las inmensas posibilidades que ofrecían las historias gráficas. Años después y de nuevo bajo el signo de Fox, *Cuatro fantásticos* (*Fantastic Four*, Josh Trank, 2015), sería Josh Trank –cuyo debut había sido *Chronicle* (2012), relato épico y apocalíptico sobre unos adolescentes que adquieren superpoderes– el que trataría de reconvertir aquel fracaso en un *blockbuster* más personal, operación que resultaría en un fracaso aún mayor²²², una obra de cámara con tremendas irregularidades que se alejaba irremediabilmente de los cómics y exiliaba el espíritu lúdico de las viñetas para acabar enterrando indefinidamente las opciones de nuevas adaptaciones sobre los personajes de Stan Lee y Jack Kirby.

Un camino muy similar al de las dos primeras entregas de *Los cuatro fantásticos* seguirían *Ghost Rider. El motorista fantasma* (*Ghost Rider*, Mark Steven Johnson, 2007) y su continuación *Ghost Rider: Espíritu de venganza* (*Ghost Rider: Spirit of Vengeance*, Mark

²²⁰ Basada en *Man-Thing* (Stan Lee, Roy Thomas, Gerry Conway, Gray Morrow, Marvel Comics: 1971-).

²²¹ Con un presupuesto de unos 33 millones de dólares, *El castigador* sólo acumuló 54 millones en todo el mundo. Similar suerte corrió *Elektra* –43 millones de dólares de presupuesto y unos 56 millones recaudados–. Únicamente *Daredevil* fue una producción rentable, aunque menos que las demás franquicias Marvel: 176 millones de dólares recaudados sobre 78 millones de presupuesto. Fuente: Box Office Mojo.

²²² No sólo recibió críticas mayoritariamente negativas, sino que su desempeño en taquilla fue bastante pobre: cerca de 168 millones de dólares frente a un presupuesto de 120 millones. Fuente: Box Office Mojo.

Nevelandine y Brian Taylor, 2011)²²³, ambas realizadas bajo el sello de Columbia Pictures y ambas denostadas por la crítica pese a su buen desempeño económico²²⁴. Mención aparte merece *Hulk* (Ang Lee, 2003), inusual adaptación llevada a cabo por Universal Pictures en la que la realización era delegada al cineasta de prestigio Ang Lee²²⁵. Entendida como una superproducción de arte y ensayo, la experimentación lírica de *Hulk* respondía principalmente a parámetros personales del taiwanés, pero también a una experimentación formal con un ojo puesto en el lenguaje del cómic, el cual reproduciría mediante el montaje dinámicas constantes de pantallas partidas, imágenes que reemplazan a otras como viñetas en movimiento y otras que se insertan en el marco de la imagen mayor que ocupa el plano, replicando el uso de viñetas más pequeñas dentro de otras más grandes con el fin de articular acciones en paralelo. Pese a su moderado éxito en taquilla²²⁶, como otras de las mencionadas detuvo en seco la progresión de una posible saga y reforzó la percepción de que la división cinematográfica de Marvel requería recuperar el control de los derechos sobre sus personajes para poder armar un universo en la pantalla homólogo al del papel. Dicha percepción se vería reafirmada con la aparición en escena de Christopher Nolan y su trilogía sobre Batman, conformada por *Batman Begins* (Nolan, 2005), *El Caballero Oscuro* (The Dark Knight, Nolan, 2008) y *El Caballero Oscuro: La leyenda renace* (The Dark Knight Rises, Nolan, 2012). Con Nolan, la franquicia de DC retornó a la concepción oscura propuesta por Tim Burton, subrayada por un tono severo y trascendente y solo un año después del fiasco que había supuesto *Catwoman* (Pitof, 2004)²²⁷, *spin-off* de uno de los secundarios capitales del universo Batman. Con Christian Bale en el papel de Bruce Banner/Batman, la nueva saga remarcaba la génesis trágica personaje y circulaba a través de diversas líneas argumentales de los cómics, desde *El hombre que cae* (The Man Who Falls, Dennis O'Neil y Dick Giordano, DC Comics: 1989) a *Batman: El largo Halloween* (Batman: The Long Halloween, Jeph Loeb y Tim Sale, DC Comics: 1996-1997), pasando por

²²³ Basadas en *Ghost Rider* (Gary Friedrich, Roy Thomas y Mike Ploog, Marvel Comics: 1972-).

²²⁴ *Ghost Rider. El motorista fantasma* tuvo un abultado presupuesto de 110 millones de dólares, pero recaudó 228 millones en todo el mundo. *Ghost Rider: Espíritu de venganza* solo recaudó 132 millones de dólares, aunque su coste de producción se había reducido prácticamente a la mitad, 57 millones de dólares. Fuente: Box Office Mojo.

²²⁵ Su salto a Hollywood venía precedido por el éxito internacional de *Tigre y Dragón* (Wo hu cang long, Lee, 2000).

²²⁶ 245 millones de dólares recaudados en todo el mundo sobre un presupuesto de 137 millones. Fuente: Box Office Mojo.

²²⁷ Además de recibir críticas unánimemente negativas, *Catwoman* recaudó unos 82 millones de dólares pese a haber costado en torno a 100 millones. Fuente Box Office Mojo.

Batman: The Killing Joke, *Batman: Año uno* (Batman Year One, Frank Miller y David Mazzucchelli, DC Comics: 1987), *Knightfall* (Chuck Dixon, Jim Aparo et al., DC Comics: 1993-1994) y el ya citado *El regreso del Caballero Oscuro* y *No Man's Land* (Jordan B. Gorfinkel, Greg Land et al, DC Comics: 1999-2000). Con estos tres largometrajes, Nolan consolidaba una línea del *blockbuster* en coherencia con la esencia editorial de DC, y conquistaba el éxito tanto entre la crítica como entre el público²²⁸, con una desafortunada atención mediática en torno a *El Caballero Oscuro* desatada por la muerte de Heath Ledger, actor que interpretaba al Joker en esta.



La saga de *El Caballero Oscuro* reafirmó el éxito de la perspectiva más oscura y severa de Batman, heredera directa de la saga de Tim Burton

Marvel reaccionaría dando un paso decisivo a la hora de establecer su propio universo cinematográfico. En 2008, la compañía retomó el control de varios de sus personajes y promovió, en primer lugar, un nuevo conato de adaptación sobre Frank Castle/El Castigador en *Punisher: War Zone* (Lexi Alexander, 2008), apostando en esta ocasión por una versión ultraviolenta y adulta, más acorde a los cómics de lo que habían sido sus predecesoras. Ese mismo año, Marvel Studios inauguró su Marvel Cinematic Universe con los estrenos de *Iron Man* (Jon Favreau, 2008)²²⁹ y *El increíble Hulk* (The Incredible Hulk, Louis Leterrier, 2008), la cual ignoraría los hechos narrados en la versión de Ang

²²⁸ *Batman Begins* recaudaría 374 millones de dólares sobre un presupuesto de 150 millones; *El Caballero Oscuro* acumularía 1.004 millones de dólares a nivel global a partir de un presupuesto de 185 millones; y *El Caballero Oscuro: La leyenda renace* alcanzaría 1.085 millones sobre un presupuesto de 250 millones. Fuente: Box Office Mojo.

²²⁹ *Iron Man* (Stan Lee, Larry Lieber, Don Heck y Jack Kirby, Marvel Comics: 1963-).

Lee. Ambos largometrajes encabezaron una estrategia que se prolongaría en los años siguientes, y en la que el estudio fundaría sagas alrededor de sus principales figuras, al mismo tiempo que establecería progresivas relaciones con el resto planificadas a lo largo de cuatro fases –hasta la fecha–. En una primera fase, se incluían las dos mencionadas, a las que se unirían *Capitán América: El primer Vengador* –con un relato seminal y una apuesta estética deliberadamente *retro*–, *Iron Man 2* (Jon Favreau, 2011) –que de nuevo bajo la batuta de Favreau consolidaba el universo del personaje– y *Thor* (Kenneth Branagh, 2011)²³⁰ –que indagaba, de la mano de Branagh, en una vertiente fantástica de carácter más festivo–, para culminar finalmente en el *crossover* *Los Vengadores* (Marvel’s Avengers, Joss Whedon, 2012)²³¹, transposición a la gran pantalla del equipo de superhéroes de Marvel en la que confluían las narraciones presentadas en las películas anteriores. La batalla de Nueva York contra Loki (Tom Hiddleston) y un ejército de Chitauris, con la que concluía esta última, sería el evento que quedaría marcado como referente para dar paso a la segunda fase. En esta se incluyeron *Iron Man 3* (Shane Black, 2013) –con aires más graves y desmitificadores de la mano de Shane Black, uno de los guionistas más cotizados de Hollywood–, *Thor: El mundo oscuro* (Thor: The Dark World, Alan Taylor, 2013) –un desvío hacia un tono más oscuro respecto a su precedente–, *Capitán América: El soldado de invierno* (Captain America: The Winter Soldier, Anthony y Joe Russo, 2013) –primera intervención de los hermanos Russo en el MCU con una película de acción de líneas contundentes–, *Guardianes de la galaxia* (Guardians of the Galaxy, James Gunn, 2014)²³² –punto de fuga lúdico y desprejuiciado que contradecía las anteriores–, *Vengadores: La era de Ultrón* (The Avengers: Age of Ultron, Josh Whedon, 2015) –reiteración del modelo de *crossover* de *Los Vengadores* con un resultado menos equilibrado– y *Ant-Man* (Peyton Reed, 2015)²³³ –comedia ligera y menor, prácticamente anecdótica en el curso de los acontecimientos del MCU–. Por último, una tercera fase en la que vieron la luz *Capitán América: Civil War* –integrada tanto en la trilogía del superhéroe como en la propia línea argumental de Los Vengadores, apostando por el tono más grave y duro que imprimieron los hermanos Russo a la entrega anterior, pese a lo cual eludía las vetas traumáticas de los cómics de Mark Millar y Steve

²³⁰ Basada en *Thor* (Stan Lee, Jack Kirby y Larry Lieber, Marvel Comics: 1962-).

²³¹ Adaptación de los cómics de *The Avengers* (Stan Lee y Jack Kirby, Marvel Comics: 1963-).

²³² Basada en *Guardians of the Galaxy* (Dan Abnett y Andy Lanning, Marvel Comics: 2008-), reedición moderna, del equipo originariamente creado por Arnold Drake y Gene Colan, *Guardians of the Galaxy* (Arnold Drake y Gene Colan, Marvel Comics: 1969-2008).

²³³ Basada en *Ant-Man* (Stan Lee, Jack Kirby y Larry Lieber, Marvel Comics: 1962-).

McNiven²³⁴–, la psicodélica y en cierto grado experimental *Doctor Strange* (Scott Derrickson, 2016), la continuista *Guardianes de la galaxia Vol. 2* (Guardians of the Galaxy Vol. 2, James Gunn, 2017) –que prolongaba el tono lúdico de su antecesora–, la ya mentada *Spider-Man: Homecoming*, *Thor: Ragnarok* (Taika Waititi, 2017) –que hereda el tono desprejuiciado y festivo de la saga *Guardianes de la galaxia*–, *Black Panther* (Ryan Coogler, 2018)²³⁵ –superproducción a caballo entre el cine de acción y de aventuras, con connotaciones raciales y anti-colonialistas–, *Vengadores: Infinity War* (Avengers: Infinity War, Anthony y Joe Russo, 2018) –confluencia espectacular de las líneas activas en un evento traumático para el MCU–, *Ant-Man y la Avispa* (Ant-Man and the Wasp, Peyton Reed, 2018)²³⁶ –en la línea ligera de la primera entrega–, *Capitana Marvel* (Captain Marvel, Anna Boden y Ryan Fleck, 2018)²³⁷ –primera gran apuesta

²³⁴ *Civil War* (Mark Millar y Steve McNiven, Marvel Comics: 2006-2007).

²³⁵ Adaptación de *Black Panther* (Jack Kirby y Stan Lee, Marvel Comics: 1966-). La figura de Black Panther aparece por primera vez en *Fantastic Four* (Vol. 1, #52, Stan Lee y Jack Kirby, Marvel Comics: julio 1966), convirtiéndose en el primer superhéroe de ascendencia africana. El origen de Black Panther, como el de tantos otros personajes de los cómics, responde al signo de los tiempos: nace a rebufo del Movimiento por los Derechos Civiles, un año antes del asesinato de Malcolm X y dos del de Martin Luther King. El nombre, sin embargo, no tiene relación directa con el grupo revolucionario socialista fundado por Bobby Seale y Huey Newton, pues los Panteras Negras fueron fundados en octubre de 1966, meses después de que el superhéroe debutara en los cómics. Ni Kirby ni Lee llegaron a esclarecer nunca la fuente de inspiración que les llevó a bautizarlo así.

²³⁶ Primera aparición de la Avispa en el MCU, aquí bajo la identidad de Hope van Dyne (Evangeline Lilly) o Hope Pym, pues se trata de la hija de Henry Pym –el antecesor de Scott Lang como Ant-Man, interpretado en la película por Michael Douglas– y Janet van Dyne –la Avispa, interpretada en la película por Michelle Pfeiffer– en el futuro alternativo MC2 de la editorial. La aparición de Hope van Dyne en los cómics Marvel no es como Avispa, sino como Red Queen, una supervillana que debutaba en el número 7 de *A-Next*, serie dedicada al equipo de superhéroes con el mismo nombre –*A-Next* (#7, Tom DeFalco y Ron Frenz, Marvel Comics: abril de 1999)–. Tras la muerte de Henry Pym y Janet van Dyne, Hope formó junto a su hermano gemelo Henry Pym Jr./Big Man el equipo de supervillanos Revengers, con el objetivo de acabar con los *A-Next*.

²³⁷ El de Captain Marvel corresponde, al igual que sucede con otros superhéroes, a un título que heredan diversos personajes a lo largo de décadas de publicaciones. El primer Captain Marvel apareció en *Marvel Super-Heroes* (Vol. 1, #12, Stan Lee y Gene Colan, Marvel Comics: diciembre de 1967). Se trataba de Mar-Vell, un oficial militar de la raza aliengéneta Kree al que posteriormente acompañó como *sidekick* Rick Jones. No es hasta *The Amazing Spider-Man Annual* (Vol. 1, John Stern y John Romita, Jr., Marvel Comics: diciembre de 1982) que toma el relevo Monica Rambeau y, por tanto, es un personaje femenino el que adopta la identidad. La Captain Marvel de Boden y Fleck, interpretada por Brie Larson, corresponde a la etapa de Carol Danvers, la cual no llega hasta *Captain Marvel* (Vol. 7, #1, Kelly Sue DeConnick, Marvel Comics: julio de 2012). Antes de esa asunción del papel de superheroína, no obstante, Danvers había estado presente en diversas líneas editoriales de Marvel, debutando en *Marvel Super-Heroes* (Vol. 1, #13, Stan Lee y Gene Colan, Marvel Comics: marzo de 1968). En aquella historia era presentada como Oficial del Ejército del Aire de Estados Unidos, y conocía al Doctor Walter Lawson, el *alter ego* humano de Mar-Vell. En los 70 adopta la identidad de Ms. Marvel en una serie propia, *Ms. Marvel* (Vol. 1, Gerry Conway y Chris Claremont, Marvel Comics: 1977-1979), en la que se alude a la explosión que la convierte en un híbrido entre humana y Kree. En 1982 sus poderes se ven redimensionados en *Uncanny X-Men* (Vol. 1, #164, Chris Claremont y Barry Windsor-Smith, Marvel Comics: octubre de 1984) cuando, en medio de una aventura con los X-Men, es objeto de una experimentación a manos de la raza extraterrestre Brood. Tras el incidente, Danvers/Ms. Marvel es capaz de generar el poder de una estrella, siendo rebautizada como ‘Binaria’. A finales de los 90 es desposeída tanto de sus poderes cósmicos como de sus recuerdos y reaparece con el alias de ‘Warbird’ para unirse a Los Vengadores en *The Avengers* (Vol. 3, #4, Kurt Busiek y George Pérez,

femenina de Marvel, acorde a la temperatura emocional de los tiempos del #MeToo–, *Vengadores: Endgame* (Avengers: Endgame, Anthony y Joe Russo, 2019) –película- acontecimiento que concluye el díptico iniciado por *Infinity War* y que determina un nuevo y drástico rumbo en el MCU– y *Spider-Man: lejos de casa* –película-bisagra para dar paso a la fase cuarta–. Finalmente, el 20 de julio de 2019, en el marco de la Comic-Con de San Diego, Marvel anunció los siguientes títulos para su cuarta fase: *Black Widow* (Cate Shortland, 2020)²³⁸ –presunta mirada a los orígenes del personaje tras los sucesos recogidos en *Vengadores: Endgame*–, *Eternals* (Chloé Zhao, 2020)²³⁹, *Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings* (Destin Daniel Cretton, 2021)²⁴⁰, *Doctor Strange in the Multiverse of Madness* (Scott Derrickson, 2021) –continuación, también de la mano de Derrickson, de las aventuras del Doctor Strange, aquí junto a la Bruja Escarlata²⁴¹– y *Thor: Love and Thunder* (Taika Waititi, 2021) –con la novedad de la vuelta a la franquicia de Natalie Portman en su papel de Jane Foster, pero además como la versión femenina de Thor²⁴²–. A estos proyectos confirmados, además, se unió el anuncio de una nueva adaptación de *Blade* para la fase quinta, con el actor Mahershala Ali en el papel del cazavampiros²⁴³, y la confirmación en agosto de 2019, durante el D23 –evento organizado por Disney para sus fans–, de *Black Panther II* (Ryan Coogler, 2022).

Marvel Comics: mayo de 1998). Y en los 2000 participa en diversas afiliaciones superheroicas hasta que finalmente adopta el rol de Captain Marvel en 2012. En la película, centrada en la guerra entre los Kree y los Skrull, Danvers recupera progresivamente sus recuerdos hasta revelarse finalmente su identidad híbrida. Asimismo, alcanza su estadio binario de manera natural y Monica Rambeau (Akira Akbar) aparece como la hija de 11 años de su mejor amiga, Maria Rambeau (Lashana Lynch).

²³⁸ Basada en las andanzas de Natasha Romanova/Viuda Negra, *Black Widow* (Stan Lee, Don Rico y Don Heck, Marvel Comics: 1964-). La primera aparición del personaje tuvo lugar en *Tales of Suspense* (Vol. 1, #52, Stan Lee, N. Korok y Larry Lieber, Marvel Comics: abril de 1964), como espía soviética y antagonista a las órdenes del presidente Nikita Khrushchev, en la historia “The Crimson Dynamo Strikes Again!”.

²³⁹ Basada en *Eternals* (Jack Kirby, Marvel Comics: 1976-2009), el grupo de semidioses creado por Jack Kirby en los 70 (Arcones, 2019), cuyo debut tuvo lugar en *Eternals* (Vol. 1, #1, Jack Kirby, Marvel Comics: julio de 1976).

²⁴⁰ Adaptación de *Shang-Chi* (Steve Englehart y Jim Starlin, Marvel Comics: 1973-). Este maestro del Kung-Fu debutó en *Special Marvel Edition* (Vol. 1, #5, Steve Englehart y Jim Starlin, Marvel Comics: diciembre de 1973), si bien provenía de las novelas *pulp* de Sax Rohmer, cuyos derechos fueron adquiridos por Marvel y en las que Shang-Chi era descrito como hijo de Fu Manchu.

²⁴¹ Miembro de Los Vengadores en el MCU desde *Vengadores: La era de Ultrón*, Wanda Maximoff/Bruja Escarlata es un personaje recurrente en los cómics de Marvel que tuvo su primera intervención en *Uncanny X-Men* (Vol. 1, #4, Stan Lee y Jack Kirby: marzo de 1964). En los 80 se reveló que tanto ella como su hermano gemelo Pietro Maximoff/Quicksilver eran hijos de Magneto, supervillano de los X-Men. Esta circunstancia es ignorada en el MCU a pesar de que ambos aparecen en *La era de Ultrón*. Curiosamente, en la saga *X-Men* desarrollada por Fox Quicksilver tiene un papel protagonista, mientras que su hermana no aparece en absoluto.

²⁴² Encarnación ya recogida en los cómics en *Thor* (Vol. 4, #1, Russell Dauterman y Frank Martin Jr., Marvel Comics: octubre de 2014).

²⁴³ *Blade* (sin fecha prevista).

Las tres primeras fases se complementaron, por otro lado, con varias series de televisión llamadas a llenar los espacios en blanco de ese creciente universo: *Agentes de S.H.I.E.L.D.* (*Agents of S.H.I.E.L.D.*, Maurissa Tancharoen, Jed Whedon y Joss Whedon, ABC: 2013-), que otorgaba protagonismo a los agentes de la organización en la que se integran Los Vengadores; *Agent Carter* (Christopher Markus y Stephen McFeely, ABC: 2015-), centrada en el personaje de Peggy Carter (Hayley Atwell) –interés romántico de Steve Rogers en *Capitán América: El primer Vengador*²⁴⁴– y en los eventos desarrollados con posterioridad a la desaparición del Capitán América en el océano; *Daredevil* (Drew Goddard, Netflix: 2015), que tras la recuperación de los derechos a manos de la compañía ofrecía una versión del personaje más próxima a la piel *noir* y torturada que le confirió Frank Miller, a la vez que se mostraba como una serie experimental e integrada en las nuevas derivas de la ficción dramática televisiva; *Jessica Jones* (Melissa Rosenberg, Netflix: 2015-2019), basada en la investigadora privada con superpoderes creada por Brian Michael Bendis y Michael Gaydos en 2001²⁴⁵; *Luke Cage* (Cheo Hodari Coker, Netflix: 2016-2018), sobre el cómic de John Romita, George Tuska, y Archie Goodwin, personaje casado con Jessica Jones y dotado de una fuerza sobrehumana²⁴⁶; e *Iron Fist* (Scott Buck, Netflix: 2017-2018), a partir del personaje de Roy Thomas y Gil Kane, un experto en artes marciales con un puño capaz de destruir (casi) todo²⁴⁷. Se trata, pues, de obras llamadas a completar ese trasfondo del MCU sin renunciar a una personalidad propia, como bien analizaba Óscar Brox, en el caso de *Agentes de S.H.I.E.L.D.* y *Agent Carter* (Brox, 2015: 54-55), y Tonio L. Alarcón, en lo que respecta a *Daredevil* (Alarcón, 2015: 56-57). En concreto las cuatro últimas mencionadas deben ser encuadradas dentro de los esfuerzos conjuntos de ABC Studios y Marvel Television por crear el universo de *The Defenders* (Douglas Petrie y Marco Ramírez, Netflix: 2017), equipo a la medida de la pequeña pantalla que encuentra su inspiración en las viñetas de Ross Andru y Roy

²⁴⁴ También un personaje recurrente en los cómics de Marvel. Carter hizo su primera aparición en *Tales of Suspense* (Vol. 1, #77, Stan Lee y Jack Kirby, Marvel Comics: mayo de 1966).

²⁴⁵ La primera aparición de Jessica Jones en los cómics Marvel se dio en la serie *Alias* (Brian Michael Bendis y Michael Gaydos, Marvel Comics, 2001-2004). A partir de ahí, el personaje saltaría a diversas sagas, interrelacionándose con múltiples personajes de la editorial.

²⁴⁶ Y creado a rebufo del cine *blaxplotation* de los 70. Luke Cage, también conocido como Power Man, debutaría en *Luke Cage, Hero for Hire* (John Romita, George Tuska y Archie Goodwin, Marvel Comics: 1972-1978). En 1978, y tras el declive del género en el cine, Marvel asoció a Cage con Iron Fist en *Power Man and Iron Fist*.

²⁴⁷ Danny Rand/Iron Fist debutó por primera vez en *Marvel Premiere* (Vol. 1, #15, Roy Thomas y Gil Kane, Marvel Comics: mayo de 1974). A lo largo de su historia editorial se contarían múltiples afiliaciones a grupos superheróicos.

Thomas²⁴⁸, si bien la elección de sus componentes difiere de las múltiples alineaciones del grupo a lo largo de las décadas para proponer un relato de superhéroes a pie de calle. También de reforzar líneas en solitario, caso de *The Punisher* (Steve Lightfoot, Netflix: 2017-2019), *spin-off* que entrega todo el protagonismo a Frank Castle después de la importante incidencia que este tuviera en la segunda temporada de *Daredevil*. El reciente anuncio de Marvel en la Comic-Con de San Diego incluía asimismo nuevas ficciones seriadas para la fase cuarta, de lanzamiento previsto para el canal Disney+: *The Falcon and the Winter Soldier* (Marvel Studios: 2020) –aventuras conjuntas de los adláteres del Capitán América²⁴⁹–, *WandaVision* (Marvel Studios, 2021) –centrada en Wanda Maximoff/Bruja Escarlata y Vision²⁵⁰–, *Loki* (Marvel Studios, 2021) –que entrega el protagonismo al hermano adoptivo de Thor y villano habitual de Los Vengadores²⁵¹, interpretado en el MCU por Tom Hiddlestone–, *What If...?* (Marvel Studios, 2021)²⁵² y *Hawkeye* (Marvel Studios, 2021) –centrado en Clint Barton/Ojo de Halcón, incorporado en el MCU por Jeremy Renner²⁵³–. A estas hay que añadir tres más, anunciadas por Disney-Marvel durante el D23 en agosto de 2019: *She-Hulk* (Disney+: sin fecha prevista)

²⁴⁸ *The Defenders* (Ross Andru y Roy Thomas, Marvel Comics: 1971-). Se hace referencia aquí al nombre genérico con el que el grupo nació en su propia serie de cómics, si bien luego se han extendido en el tiempo a través de diversas series y bajo la responsabilidad de otros autores. Asimismo, y al igual que sucede con otros grupos de superhéroes, *The Defenders* no tendría una composición fija, sino que en él entrarían y saldrían numerosos personajes de la editorial, como por ejemplo el Dr. Strange o Hulk.

²⁴⁹ Sam Wilson/Falcon apareció por primera vez en *Captain America* (Vol. 1, #117, Stan Lee y Gene Colan, Marvel Comics: septiembre de 1969), mientras que Bucky Barnes acompañó a Steve Rogers/Capitán América desde su primera aventura, si bien no aparecería como Soldado de Invierno en los cómics hasta *Captain America* (Vol. 5, #1, Ed Brubaker y Steve Epting, Marvel Comics: enero de 2005). Aunque Stan Lee y Jack Kirby son los creadores de Bucky Barnes, la invención del Soldado de Invierno –que toma como referencia el MCU– corresponde a Ed Brubaker y Steve Epting.

²⁵⁰ Androide afiliado a los Vengadores en la franquicia cinematográfica –donde es interpretado por Paul Bettany–, y que se basa en el personaje del mismo nombre que debutó en las viñetas en *The Avengers* (Vol. 1, #57, Stan Lee, John Buscema y Roy Thomas, Marvel Comics: octubre de 1968). A su vez se este inspiraba vagamente en el personaje creado previamente por Joe Simon y Jack Kirby para Timely Comics, un ser de otra dimensión que se hacía llamar Aarkus y cuya presentación tuvo lugar en la historia “The Vision”, dentro del número *Marvel Mystery Comics* (Vol. 1, #13, Joe Simon y Jack Kirby, Timely Comics: noviembre de 1940) (Misiroglu, 2012: 284).

²⁵¹ Stan Lee, Larry Lieber y Jack Kirby crearon a Loki a partir del dios de la mitología nórdica del mismo nombre, convirtiéndolo en el dios asgardiano del engaño. Apareció por primera vez en *Journey into Mystery* (Vol. 1, #85, Stan Lee, Larry Lieber y Jack Kirby, Marvel Comics: octubre de 1962).

²⁵² *What If...?* supone un paso más en la estrategia de replicar las derivas editoriales de Marvel, pues adapta el formato de las eventuales series *What If...?* (Marvel Comics: febrero de 1977-), que desarrollan historias a partir de la imaginería marvelita especulando en torno a qué hubiera pasado si determinados eventos claves no hubieran tenido lugar. Son, por lo tanto, relatos al margen de la continuidad principal en los que se aventuran supuestos como qué hubiera pasado si Spider-Man se hubiese unido a los Cuatro Fantásticos o si este hubiese salvado a Gwen Stacy de la muerte a manos del Duende.

²⁵³ Creado por Stan Lee y Jack Kirby, Ojo de Halcón fue miembro permanente de los Vengadores desde *The Avengers* (Vol. 1, #16, Stan Lee y Jack Kirby, Marvel Comics: mayo de 1965), si bien previamente había aparecido como villano, en *Tales of Suspense* (Vol. 1, #57, Stan Lee, Don Heck y Larry Lieber, Marvel Comics: septiembre de 1964).

–en torno a la versión femenina de Hulk²⁵⁴–, *Ms. Marvel* (Disney+: sin fecha prevista) –basada en el primer personaje musulmán de la editorial en tener su propia serie²⁵⁵– y *Moon Knight* (Disney+: sin fecha prevista) –sobre el superhéroe conocido como Caballero Luna²⁵⁶–.

A todas estas producciones cabe añadir los Marvel One-Shots, cortometrajes lanzados directamente al mercado del vídeo entre 2011 y 2014 que proporcionaban más información sobre los distintos personajes y una serie de cómics en conexión directa con los eventos desarrollados en los largometrajes, por no hablar de la inagotable cantidad de marketing relacionado, reforzado después de que en 2009 Marvel Studios pasara a ser subsidiaria de The Walt Disney Company. Esta operación ponía fin a un acuerdo de distribución con Paramount vigente desde 2004, y bajo el cual todavía se habían amparado los primeros títulos de la primera fase –a excepción de *El increíble Hulk*– En lo estrictamente cinematográfico, hasta la fecha la franquicia ha dado cabida a sucesivos realizadores que han aportado perspectivas diversas pero complementarias dentro de un mismo esquema –por ejemplo, la elección de Scott Derrickson para dirigir de *Doctor Strange* después de que este se abriera camino en el cine de terror con títulos como *Sinister* (Derrickson, 2012) o *Líbranos del mal* (*Deliver Us from Evil*, Derrickson, 2016), o la inclusión de la perspectiva más *teen* en *Spider-Man: Homecoming* y *Spider-Man: Far From Home*–. Dentro de esa armonización de voces, la expansión del universo Marvel incurriría en una progresiva digitalización cuyas posibilidades determinados cineastas explorarían con mayor ahínco que otros. En el caso del MCU, Joss Whedon y los hermanos Anthony y Joe Russo serían los realizadores que, en la responsabilidad de articular *crossovers* o películas colectivas de los Vengadores, más tantearían esas derivas digitales, el primero estableciendo el plano-secuencia digital como recurso compilador en los clímax²⁵⁷, como demuestra el éxtasis de la batalla de Sokovia al final de *Vengadores*:

²⁵⁴ La primera aparición de Jennifer Walters/She-Hulk tuvo lugar en *Savage She-Hulk* (Vol. 1, #1, Stan Lee y John Buscema, Marvel Comics: febrero de 1980). A lo largo de su vida editorial se asociaría a diversos equipos de la editorial, tales como los Vengadores, los Defenders o los 4 Fantásticos.

²⁵⁵ Kamala Khan/Ms. Marvel, creada por los editores Sana Amanat y Stephen Wacker, el guionista G. Willow Wilson y los dibujantes Adrian Alphona y Jamie McKelvie, debutó en la etapa de Carol Danvers como Captain Marvel, en *Captain Marvel* (Vol. 7, #14, Kelly Sue DeConnick, Scott Hepburn y Gerardo Sandoval, Marvel Comics: agosto de 2013).

²⁵⁶ Marc Spector/Caballero Luna apareció por primera vez en *Werewolf by Night* (Vol. 1, #32, Doug Moench y Don Perlin, Marvel Comics: agosto de 1975).

²⁵⁷ Véase el capítulo *Herramientas digitales para la intermedialidad e intertextualidad: una propuesta de clasificación*.

la era de Ultrón, en la que los superhéroes contienen las arremetidas del ejército de Ultrón en el interior de una edificación en ruinas y los segundos certificando el fecundo lirismo de los paisajes digitales en los que transcurren las aventuras de sus superhéroes.²⁵⁸

Saltando a los dominios de DC, un ejemplo palmario de esa experimentación puede detectarse en *El hombre de acero* (Man of Steel, Zack Snyder, 2013), la cual resulta además relevante en tanto que supone el reinicio de la saga *Superman* siguiendo los postulados del Batman de Christopher Nolan y obviando la anterior tentativa en ese sentido, *Superman Returns* (Bryan Singer, 2006), la cual había apostado por una mirada *retro* que, lejos de actualizar, sobrescribía sobre la trilogía de Richard Donner y Richard Lester y también sobre las ficciones televisivas que habían aspirado a *completar* la biografía del personaje, *Lois y Clark: Las nuevas aventuras de Superman* (Lois & Clark: The New Adventures of Superman, Deborah Joy LeVine, The WB: 1993-1997) –la cual daba particular importancia a la vida sentimental de sus dos protagonistas– y *Smallville* (Alfred Gough y Miles Millar, The WB [2001-2006] y The CW [2006-2011]: 2001-2011) –que narra en clave *teen* la vida de Clark Kent/Superman en el pueblo en el que creció–. La versión de Zack Snyder planteaba un giro estético y exploraba la dimensión expresiva del plano y especialmente la del plano-secuencia digital, la cual se hace visible en el enfrentamiento entre Superman (Henry Cavill) y el General Zod (Michael Shannon), en la que la cámara prácticamente adopta el punto de vista del primero en los sucesivos golpes que propina al segundo. Sin montaje, sin cortes, la escena se define en un único plano y en su velocidad, como si fuera el mismo espectador el que extiende la acción que muestra la viñeta. Más allá de sus innovaciones digitales, *El hombre de acero* significó para DC, de la mano de DC Entertainment²⁵⁹ y su colaboradora cinematográfica Warner Bros., la primera piedra en un proceso de reconstrucción fílmica de su universo editorial. David S. Goyer, que había firmado los guiones para la trilogía de *El Caballero Oscuro*, definía desde la escritura el camino a seguir con un Superman igualmente grave y aspirante a una cierta lírica visual trascendente. No es de extrañar que el propio Christopher Nolan figurara en labores de producción, en tanto que artífice de esa visión que había definido las posteriores representaciones de superhéroes de la DC y que se articularía en líneas muy similares a las promulgadas por la extensión cinematográfica de

²⁵⁸ En el mismo capítulo dedicado a las herramientas digitales se profundiza sobre este respecto.

²⁵⁹ Compañía en la que desde 2009 se integraría DC Comics.

Marvel, es decir, un horizonte de *crossovers* e interrelaciones que comenzaría a desplegarse con *Batman v Superman: El amanecer de la justicia* (Batman v Superman: Dawn of Justice, Zack Snyder, 2016), enfrentamiento entre las dos grandes figuras de la editorial²⁶⁰, y que continuaría con *Escuadrón suicida* (Suicide Squad, David Ayer, 2016), reunión de villanos de la DC²⁶¹. Tras estas dos incursiones, el futuro del DC Extended Universe se llenaba de dudas que se verían despejadas con el estreno de *Wonder Woman* (Patty Jenkins, 2017). El personaje de Diana de Temiscira/Wonder Woman había hecho su aparición estelar en *Batman v Superman* para decantar la batalla final contra Doomsday del lado superheróico y poner la primera piedra de la Liga de la Justicia. Su participación providencial iba a verse extendida con un largometraje que rescataba la franquicia de Warner-DC de una deriva incierta tras los pobres recibimientos de las dos entregas previas²⁶². Dirigida por Patty Jenkins, *Wonder Woman* encontró el beneplácito de una crítica que en parte la señalaba como una recuperación de la inocencia del relato superheróico. Ese rumbo corregido, empero, encontró un nuevo escollo en la *Liga de la Justicia* (Justice League, Zack Snyder, 2017), reunión de las principales figuras de la editorial en un súper equipo que replicaba a Los Vengadores y que se vería marcada por interferencias creativas de los implicados y problemas de producción varios que acabarían desembocando en la tremenda irregularidad de la propuesta y en la salida de Zack Snyder como figura creativa de referencia de la franquicia. Pese a dichas dificultades, el DCEU perseveraría en su viraje hacia un tono más lúdico en sus dos siguientes entregas, *Aquaman* (James Wan, 2018)²⁶³ y *Shazam!*, reafirmado en ellas sus ambiciones nada veladas de acercarse a la estabilidad del modelo marvelita. No obstante, el rumbo se ha visto puesto de nuevo puesto en cuestión con el reciente estreno de *Joker* (Todd Philips²⁶⁴, 2019), un *standalone film*²⁶⁵ sobre la figura de Arthur Fleck/Joker que reinventa el origen

²⁶⁰ En paralelo, la figura de Batman ha seguido generando una ingente producción audiovisual tanto para televisión como para el mercado del vídeo, amén de su inserción en la franquicia LEGO en *Batman: La LEGO película* (The LEGO Batman Movie, Chris McKay, 2017).

²⁶¹ A lo largo de décadas, el grupo ha sido constituido por diversos villanos. La película parte de las alineaciones modernas del equipo, *Suicide Squad* (John Ostrander, DC Comics: 1987-).

²⁶² Véase el capítulo *El cine como campo de batalla: la guerra entre DC y Marvel por la hegemonía del cine de superhéroes*.

²⁶³ Arthur Curry/Aquaman es uno de los personajes capitales de DC, cuya aparición tuvo lugar en *More Fun Comics* (Vol. 1, #73, Gardner Fox y Howard Sherman, DC Comics: noviembre de 1941).

²⁶⁴ Curiosamente, y hasta ese momento, circunscrito a la comedia en su vertiente más políticamente incorrecta, pues se trata del realizador de *Resacón en Las Vegas* (The Hangover, Philips, 2009) y sus dos secuelas, *Resacón 2: ¡Ahora en Tailandia!* (The Hangover Part II, Philips, 2011) y *R3esacón* (The Hangover Part III, Philips, 2013), entre otras.

²⁶⁵ Película sin relación alguna con otros eventos y entregas de una franquicia, aunque consagrada a uno de los personajes que constituyen su universo.

del personaje²⁶⁶ y que apostaría por una vertiente dramática y cruda en el retrato de su protagonista –encarnado por Joaquin Phoenix– en su evolución de marginado social a sociópata y archivillano de Batman. Las críticas unánimemente positivas tras su estreno en el Festival de Venecia y las cifras recogidas en su primera semana de estreno²⁶⁷ vuelven a poner de relieve que visiones más personales y adultas sobre los personajes de DC han constituido una fórmula de adaptación quizá más sólida y trascendente que sus *blockbusters* más familiares.

Antes de esa organización a gran escala de adaptaciones, dos títulos aislados habían probado hasta qué punto esta se hacía necesaria con el fin de sacar un mejor provecho de las licencias de DC: *Jonah Hex* (Jimmy Hayward, 2010) fue una fallida adaptación sobre el anti-héroe de *western*²⁶⁸ que recibiría críticas nefastas y resultaría deficitaria²⁶⁹; y *Linterna Verde* (Green Lantern, Martin Campbell, 2011), que tendría resultados similares²⁷⁰ en su intento por llevar a la pantalla los cómics del mismo nombre²⁷¹, hasta el punto de que suspendería los planes para una futurible saga que de nuevo se han

²⁶⁶ Joker aparece por primera vez en *Batman* (DC Comics, Vol. 1, #1, Bill Finger y Bob Kane, marzo de 1940), pocos meses después de la primera aparición del superhéroe en *Action Comics*. A partir de ese momento, estará presente en toda la historia editorial de Batman, en la que se apuntarán diversas versiones sobre su origen. La más común es aquella según la cual el Joker era un villano bajo el nombre de Red Hood, el cual quedó desfigurado al caer a un tanque de productos químicos mientras huía de Batman. Años después, en *The Killing Joke*, Alan Moore y Brian Bolland profundizarían en su origen convirtiéndole en un comediante fracasado cuya mujer embarazada muere en un accidente doméstico. Cuando sucede la tragedia, el hombre que se convertirá en Joker ya había accedido, debido a su precaria situación económica, a guiar a una banda de criminales a través de la planta química en la que solía trabajar. Cuando intenta retirarse del plan ya es demasiado tarde, y los miembros de la banda no sólo le obligan a cumplir su parte, sino que acaban implicándolo al colocarle una máscara del famoso criminal conocido como Red Hood. Es en ese momento que la versión de Moore y Bolland confluye con el más conocido origen del personaje: este es interceptado por Batman en la planta y, aterrorizado, salta para acabar sumergido en un tanque de productos químicos.

²⁶⁷ Con un presupuesto relativamente menor, de 55 millones de dólares, a 11 de octubre de 2019 –tan sólo una semana después de su estreno– ya había recaudado en todo el mundo cerca de 290 millones de dólares, convirtiéndose en uno de los estrenos más rentables de la historia de Warner/DC. Fuente: Box Office Mojo.

²⁶⁸ Este cazarecompensas de rostro desfigurado hizo su primera aparición en el universo DC en *All-Star Western* (Vol. 2, #10, John Albano y Tony DeZuniga, DC Comics: marzo de 1972).

²⁶⁹ Pese a haber costado unos 47 millones de dólares, *Jonah Hex* apenas recaudaría algo más de 10 millones. Fuente: Box Office Mojo.

²⁷⁰ Con 200 millones de presupuesto, *Linterna Verde* recaudó unos 219 millones de dólares en todo el mundo, una cifra muy por debajo de la esperada. Fuente: Box Office Mojo.

²⁷¹ El personaje conocido como *Linterna Verde* es un miembro perteneciente a unas fuerzas intergalácticas que responden al nombre de Green Lantern Corps. Este debutó en julio de 1940 bajo la identidad de Alan Scott, en *All-American Comics* (Vol. 1, #16, Martin Nodell, All-American Publications: julio de 1940). Sin embargo, en 1959 John Broome y Gil Kane actualizaron al personaje para la Edad de Plata de los cómics y le dieron la identidad de Hal Jordan. Jordan debutaría en *Showcase* (Vol. 1, #22, John Broome y Gil Kane, DC Comics: octubre de 1959), y a su etapa le seguirían otras identidades: Guy Gardner, John Stewart, Kyle Rayner, Simon Baz o Jessica Cruz. La película de Campbell toma como referencia a Jordan.

reactivado en forma de reinicio sin fecha prevista. En resumen, la división cinematográfica de DC ha invertido sus más recientes esfuerzos en apuntalar una estrategia que clona aquella que Marvel ha tomado como revulsivo a la desorganizada e irregular explotación desplegada para sus franquicias anteriormente. Esto se haría patente incluso en televisión, donde series como *Arrow* (Berlanti, Marc Guggenheim y Kreisberg, The CW, 2012-)²⁷², *The Flash* (Greg Berlanti, Geoff Johns y Andrew Kreisberg, The CW: 2014-)²⁷³ –*spin-off* de la anterior–, *Gotham* (Bruno Heller, Fox, 2014-2019)²⁷⁴ o *Krypton* (David S. Goyer, Syfy: 2018-)²⁷⁵ revelarían esa voluntad de crear un paisaje sobre el que construir cosmogonías superheroicas, si bien en este caso al margen de la narrativa cinematográfica. Paralelamente, y fuera de los parámetros superheroicos, DC también encontraría un filón en el cine de acción sin disfraces ni máscaras, más próximo a la comedia desenfadada apta para el gran público. La fórmula no se plantea una reflexión sobre las relaciones entre medios o sus intersecciones formales, sino que se limita a aprovechar el argumento y a alinear a un reparto formado por estrellas. Así sucede en *RED* (Robert Schwentke, 2010), *RED 2* (Dear Parisot, 2013)²⁷⁶ y *The Losers* (Sylvain White, 2010)²⁷⁷, tres largometrajes basados en cómics publicados por sellos de DC que siguen esa estructura de forma aislada, sin correspondencia con el resto de adaptaciones.

Últimas modulaciones sobre la viñeta francófona

A lo largo de esos años de reestructuración de las estrategias de adaptación en el cine estadounidense –y principalmente alrededor de las dos grandes editoriales–, el cómic francófono halló su propia vía partiendo del modelo editorial del álbum. La referencia con certeza la marca *Astérix y Obélix contra el César* (Asterix & Obelix contre Cesar, Claude Zidi, 1999), pues como primera adaptación de acción real de los personajes de Goscinny y Uderzo supuso un punto de inflexión en el uso de la ingeniería digital en la simulación de los efectos expresivos del cómic. Pero también en lo que se refiere a la fidelidad para con el original: Álvaro Pons señala que la película de Claude Zidi seguía a pies juntillas el ejemplo de René Goscinny al dirigir él mismo *Lucky Luke el intrépido*,

²⁷² Basada en *Green Arrow* (Mort Weisinger y George Papp, DC Comics: 1941-).

²⁷³ Basada en *The Flash* (Robert Kanigher y Carmine Infantino, DC Comics: 1956-).

²⁷⁴ Basada en el universo ficcional de Gotham City, la metrópolis que sirve de escenario a Batman.

²⁷⁵ Al igual que *Gotham* respecto a Batman, *Krypton* ejerce como precuela de las aventuras de Superman, pues transcurre en su planeta de origen aproximadamente 200 años antes del nacimiento del superhéroe.

²⁷⁶ Inspiradas en la serie de cómics *RED* (Warren Ellis y Cully Hamner, Homage Comics: 2003-2004).

²⁷⁷ Basada en el cómic homónimo *The Losers* (Andy Diggle y Jock, Vertigo: 2003-2006).

es decir «buscar el referente del cómic y no sustituir a este» (Pons, 2013: 33), en el caso francófono tomando como referencia el álbum como aventura auto-conclusiva²⁷⁸. Esto se reafirmaría en la consolidación de una franquicia que se prolongó con *Astérix y Obélix: Misión Cleopatra* (Astérix et Obélix: Mission Cléopâtre, Alain Chabat, 2002)²⁷⁹, *Astérix en los Juegos Olímpicos* (Astérix aux Jeux Olympiques, Frédéric Forestier et Thomas Langmann, 2008)²⁸⁰, *Astérix y Obélix: al servicio de su Majestad* (Astérix et Obélix: Au service de Sa Majesté, Laurent Tirard, 2012)²⁸¹ y *Astérix: La residencia de los Dioses* (Astérix: Le domaine des dieux, Alexandre Astier y Louis Clichy, 2014)²⁸² y *Astérix: El secreto de la poción mágica* (Astérix: Le secret de la potion magique, Alexandre Astier y Louis Clichy, 2018)²⁸³, entregas que abandonarían la acción real para optar por la animación 3D como solución de proximidad al dibujo de Uderzo. Ciertamente, en la saga cinematográfica de Astérix y Obélix se adivinaba un intento por acercarse al estilo expresivo del cómic –como ya se ha señalado, el intento de utilizar los efectos visuales para recrear los poderes de los protagonistas y los momentos más *slapstick*–, además de un tratamiento de la imagen que buscaba lo caricaturesco y un *casting* de actores que se asemejaran a los personajes originales –la elección de Gérard Depardieu como intérprete de Obélix–. En este punto Pons apuntaba la decisiva influencia de los desarrollos visuales de Marc Caro y Jean-Pierre-Jeunet (PONS, 2013: 34), cuyo trabajo en *Delicatessen* (1991) y *La ciudad de los niños perdidos* (La cité des enfants perdus, 1995) encontraba gran afinidad con el medio gráfico en su creación de un mundo fantástico de gran plasticidad. Efectivamente, ese estilo tendría predicamento entre adaptaciones posteriores a partir de cómics francófonos, como por ejemplo *Los Dalton contra Lucky Luke* (Les Dalton, Philippe Haïm, 2004) y *Adèle y el misterio de la momia* (Les aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec, Luc Besson, 2010)²⁸⁴. El cine encontró en la fidelidad y el homenaje artístico una línea en la que explotar algunos de sus emblemas, en títulos

²⁷⁸ A pesar de lo cual *Astérix y Obélix contra el César* no adapta una única historieta, sino que toma líneas argumentales y elementos de varios volúmenes de Goscinny y Uderzo: *Astérix el Galo*, *El adivino*, *Astérix y los godos* (Astérix chez les Goths, Goscinny y Uderzo, Hachette: 1963), *Astérix legionario* y *Astérix gladiador*, entre otros. Si bien se citan aquí la publicación primera de estas historietas en formato álbum, previamente estas aparecieron en el contexto de la revista *Pilote*.

²⁷⁹ Al igual que la película animada de Belvision, basada en el álbum *Astérix y Cleopatra*.

²⁸⁰ Basada en *Astérix y los juegos olímpicos* (Astérix aux Jeux Olympiques, Goscinny y Uderzo, Hachette: 1968).

²⁸¹ Basada en *Astérix en Bretaña* (Astérix chez les Bretons, Goscinny y Uderzo, Hachette: 1966) y *Astérix y los normandos* (Astérix et les Normands, Goscinny y Uderzo, Hachette: 1967).

²⁸² Basada en *La residencia de los Dioses* (Le domaine des dieux, Goscinny y Uderzo, Hachette: 1971).

²⁸³ Con un guion en este caso original de Alexandre Astier.

²⁸⁴ Basada en la serie homónima *Les aventures d'Adèle Blanc-Sec* (Jacques Tardi, Casterman: 1976-).

como *24 horas al límite* (Michel Vaillant, Louis Pascal Couvelaire, 2003)²⁸⁵, *Suske en Wiske: De duistere diamant* (Rudi van den Bossche, 2004) y *Suske en Wiske: De Texas ridders* (Wim Bien y Mark Mertens, 2009)²⁸⁶, *Largo Winch* (Jerôme Salle, 2008)²⁸⁷ –que daría lugar a la secuela *Largo Winch II* (Salle, 2011)– o *Lucky Luke* (James Huth, 2009), aunque también con excepciones como *Blueberry: La experiencia secreta* (Blueberry: L'expérience secrète, Jan Kounen, 2004), la cual apenas tomaba como referencia los cómics de Jean Giraud²⁸⁸. Otros títulos han seguido optando por fórmulas tradicionales como la animación, como *Titeuf* (Zep, 2011)²⁸⁹ o *Tous à l'ouest: Une aventure de Lucky Luke* (Olivier Jean Marie, 2007), de nuevo con el vaquero de Morris como protagonista. Al margen de las tendencias europeas, quizá uno de los aspectos más interesantes sea comprobar cómo el cine estadounidense, y especialmente el *mainstream*, ha fagocitado el homenaje artístico como enfoque. El caso más evidente es el de *Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio*²⁹⁰ superproducción en la que Steven Spielberg replanteaba la visión cinematográfica sobre el personaje de Hergé con visos a una franquicia a gran escala y en colaboración con Peter Jackson. Confluían en ella al menos dos elementos clave: por un lado, el uso de la técnica de captura de movimientos como vía de aproximación a los logros expresivos de la fuente; por el otro, mantenerse fiel a las narrativas de los álbumes, comenzando por uno de los más emblemáticos de la serie. Aunque forjada en Hollywood, se trataba de un *rara avis* en cuanto que adopta el camino del homenaje artístico, más propio de las adaptaciones europeas. Sin ir más lejos, *Los pitufos* (The Smurfs, Raja Gosnell, 2011) y su secuela, *Los pitufos 2* (The Smurfs 2, Gosnell, 2013), también basadas en un cómic europeo, seguían una lógica más integrada en el sistema de producción hollywoodiense, en el que la adaptación del cómic se fundamenta apenas en los personajes y sus principales rasgos, para dejar a un lado la cuestión de la fidelidad o el diálogo intermedial. La excepción de *Las aventuras de Tintín:*

²⁸⁵ A partir del cómic ambientado en el mundo del motor, *Michel Vaillant* (Jean Graton, Le Lombard: 1957-).

²⁸⁶ Basadas en la serie de aventuras *Bob et Bobette* (Willy Vandersteen, Érasme, Le Standaard y Le Lombard: 1945-), que también había diversas series de animación y de marionetas para televisión desde los años 50.

²⁸⁷ Adaptación de los álbumes de *Largo Winch* (Jean van Hamme y Philippe Francq, Dupuis: 1990-), los cuales ya habían sido trasladados a la pequeña pantalla en la serie *Largo Winch* (Phil Bedard, Larry Lalonde y David J. Patterson, M6: 2001-2003).

²⁸⁸ *Blueberry* (Jean-Michel Charlier y Jean Giraud, Dargaud, Le Lombard, Fleurus, Hachette, Novedi y Alpen Publishers: 1963-).

²⁸⁹ Basada en *Titeuf* (Zep, Glénat, 1992-).

²⁹⁰ Adaptación de los álbumes *El cangrejo de las pinzas de oro* (Le crabe aux pinces d'or, Hergé, Casterman: 1941), *El secreto del Unicornio* (Le secret de la Licorne, Hergé, Casterman: 1943) y *El tesoro de Rackham el Rojo* (Le Trésor de Rackham le Rouge, Hergé, Casterman: 1944).

El secreto del Unicornio, pues, marcaba una veta asociada al respeto por la autoría que no sólo encontraba su base en el viejo continente, sino cuyos vínculos podían extenderse a una serie de manifestaciones anglófonas abiertamente vinculadas a un formato que en el que la figura del autor era especialmente vindicada: la novela gráfica.

El caso español: un impulso aislado

Mientras que en otras latitudes la relación entre cómic y cine pronto estaría determinada por un fluido trasvase que convertiría al primero en fuente regular a la que el segundo acudiría, en España sin embargo esa relación no sólo no llegaría a consolidarse, sino que las primeras adaptaciones llegarían muy tarde, revelando el estatus menor que el medio ostentaba. El cine español que trajo la posguerra prefirió beber de géneros populares y sus diversas ramificaciones –caso de la zarzuela o el cuplé–, cuando no se entregaba a una exaltación nacional y defensa de los valores de la dictadura a través de la épica histórica –*Alba de América* (1951), de Juan de Orduña–. Aunque una mirada atenta nos revelaría conatos de un cine dispuesto a subvertir tímidamente esas formas y discurso dominantes –el primer Luis García Berlanga desde la comedia, la influencia neorrealista en Juan Antonio Bardem o la irreverencia y originalidad de Edgar Neville en títulos como *La torre de los siete jorobados* (1944) y *La vida en un hilo* (1945)–, el cine se mantendría dentro de unas líneas maestras acordes al clima hermético de la época. No sería hasta el desarrollismo que ese cine encontraría grietas para introducir miradas más afiladas y críticas con el régimen, bien representadas en el Berlanga de *Plácido* (1961) y *El verdugo* (1963) o en el Marco Ferreri de *El pisito* (1959), ambos con Rafael Azcona como guionista. Sin embargo, los vínculos con la industria del cómic seguían siendo prácticamente inexistentes en este periodo y sólo comenzarían a darse hacia finales de los años 60. En ese momento apareció la figura de Rafael Vara, que sería determinante. En aquella década la animación había comenzado a abrirse paso con figuras como Cruz Delgado o José Luis Moro como incursores notables en el formato. Vara había iniciado su carrera como caricaturista en revistas como *Teresa*, *Dígame* y *Bazar*, y en 1959 había fundado los Estudios Vara (Candel, 1993: 120). Durante la primera mitad de los 60 los estudios consagraron su producción a la publicidad y al documental, hasta que el animador Amaro Carretero sugirió a Vara llevar a cabo adaptaciones de los cómics de

Mortadelo y Filemón, de Francisco Ibáñez²⁹¹. Gracias al apoyo de Luis Luca de Tena, el estudio llegó a un acuerdo con el dibujante y en 1966 concluyeron su primer cortometraje animado sobre los personajes de Ibáñez, *Mortadelo y Filemón, agencia de información* (Rafael Vara, 1966), al que seguirían otros cortos que serían recopilados en *Primer festival de Mortadelo y Filemón, agencia de información* (Vara, 1969), *Segundo festival de Mortadelo y Filemón, agencia de información* (Vara, 1970) y *El armario del tiempo* (Vara, 1971). En esos primeros trabajos Vara reprodujo constantes de las historietas gráficas, con líneas argumentales recurrentes en las viñetas o *gags* que se repetían a partir de la capacidad camaleónica de Mortadelo o la propensión a recibir golpes de Filemón. Aunque no existía un intento de corresponderse estrictamente a la fuente, sí que se daba un proceso de extracción de elementos esenciales del cómic que podían reproducir su espíritu, así como una proximidad del formato –del dibujo al dibujo animado– que se proponía como la lógica prolongación audiovisual del original. Más de dos décadas después, ente 1994 y 1995, Ediciones B y Antena 3 pondrían en marcha *Mortadelo y Filemón* (Francisco Ibáñez, Antena 3: 1994-1995), nueva serie animada que reforzaba la relación con los cómics con una adaptación más estrecha: a lo largo de dos temporadas de 13 capítulos cada una, trasladaría a la pantalla algunos de los álbumes más célebres de los agentes en un formato predeterminado de 25 minutos, ejerciendo una labor de síntesis narrativa con un ojo puesto en el original y consolidando en cada entrega el rico universo de secundarios de la T.I.A. (Técnicos de Investigación Aeroterráquea), organización para la que trabajan los personajes y que no había estado presente en la primera etapa animada, en la que estos actuaban de forma independiente –Ibáñez había creado la T.I.A. en *El sulfato atómico*, primera historieta larga de Mortadelo y Filemón publicada en 1969²⁹²–.

En los años 80 y 90, el cine se fijó tímidamente en el cómic y se dieron las primeras adaptaciones más allá de la animación, pese a lo cual la consolidación de una tradición de trasvases regulares de un medio a otro quedaba bastante lejos. José Escobar, firma importante dentro del costumbrismo de Bruguera, vería cómo dos de sus personajes más emblemáticos eran trasladados a la pantalla en *Las aventuras de Zipi y Zape* (Enrique Guevara, 1982)²⁹³. La adaptación, en este caso, cambiaba el relato corto de una o pocas

²⁹¹ *Mortadelo y Filemón* (Francisco Ibáñez, Bruguera y Ediciones B: 1958-).

²⁹² *El sulfato atómico* (Gran Pulgarcito, #1-#23, Ibáñez, Editorial Bruguera: 1969).

²⁹³ Adaptación de *Zipi y Zape* (José Escobar, Editorial Bruguera: 1948-1994; Juan Carlos Ramis y Joaquín Cera, Editorial Bruguera: 2000-2002).

páginas por una historia de largo recorrido que minimizaba las travesuras de los gemelos y los embarcaba en una aventura por encontrar a un amigo desaparecido. A pesar de que ni la historia se situaba en las coordenadas temáticas de los cómics ni los intersticios musicales incorporados tenían que ver con aquellos, Guevara proponía detalles en la puesta en escena que revelaban su consciencia de la fuente, a saber, el subrayado del color, de los rasgos de los personajes en busca de una mimesis con los originales o unas interpretaciones tendentes al histrionismo. Curiosamente, dos décadas más tarde la animación sería de nuevo la vía escogida para interpretar las viñetas, en *Las monstruosas aventuras de Zipi y Zape* (Claudio Biern Boyd, 2005), pero eliminando definitivamente el espíritu crítico/costumbrista del autor y actualizando a sus protagonistas para un público exclusivamente infantil. Algo hacia lo que también apuntarían, ya en la era digital, las dos adaptaciones de Oskar Santos, *Zipi y Zape y el club de la canica* (Santos, 2013) y *Zipi y Zape y la Isla del Capitán* (Santos, 2016) en su fórmula familiar. Por último, en los 90 la tradición de las revistas satíricas encontraría su hueco en varias comedias. Es el caso de películas como *Makinavaja, el último choriso* (Manuel Salvador, 1992), su secuela *¡¡Semos peligrosos!! (uséase Makinavaja 2)* (Carlos Suárez, 1993) o *Historias de la puta mili* (Manel Esteban, 1994), adaptaciones de las viñetas de Ivà para *El jueves*²⁹⁴ que buscaban principalmente una traslación de sus chistes o sus personajes antes que una fidelidad mayor improbable dado el breve formato de las historietas. En 1999 José Luis Feito y Carlos Varela optaban por la vía animada en *Goomer* (Feito y Varela, 1999), adaptación del personaje de Nacho Moreno y Ricardo Martínez para *El pequeño País* y *El Jueves*²⁹⁵ que se alejaba de la crítica socio-política de la fuente.

En suma, hacia finales de los 90 las adaptaciones cinematográficas de obras gráficas eran espontáneas intencionadas que en ningún caso consolidaban una tendencia y que confirmaban el estatus aún menor del cómic. En ese momento la tecnología digital ya era una herramienta habitual para los grandes estudios de Hollywood, pero algo cuya implementación a una escala importante quedaba aún lejos en el cine español. En este contexto, sin embargo, surgió con fuerza la figura de Javier Fesser. Desde sus primeros

²⁹⁴ *Makinavaja* (El jueves, Ivà: 1986-1992) y *Historias de la puta mili* (El Jueves, Ivà: 1987-1989). También darían pie a sendas series para televisión, *Makinavaja* (Carlos Suárez Morilla y José Luis Cuerda, La 2: 1995-1997) e *Historias de la puta mili* (Jesús Font, Telecinco: 1994).

²⁹⁵ *Goomer* (El pequeño País y El Jueves, Nacho Moreno y Ricardo Martínez: 1988-). Además propició la serie de 26 capítulos *Goomer* (Canal 33: 2002), producida por Bren Entertainment y readaptada a webserie que se publicaría en la versión digital del periódico *El Mundo*.

cortometrajes, *El secdeleto de la tlompeta* (1996) y *Aquel ritmillo* (1996), Fesser forjó una caligrafía propia que demostraba sensibilidad por el *cartoon* y una gran plasticidad de la imagen en la línea de cineastas como Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro o los hermanos Coen. Para ello, los efectos digitales constituían un elemento fundamental que determinaba la factura visual que encontraría continuidad en sus largometrajes. Tras su debut *El milagro de P. Tinto* (Fesser, 1998), suerte de tebeo audiovisual entre la ciencia-ficción y el costumbrismo, Fesser decidió abordar la primera gran adaptación cinematográfica de Mortadelo y Filemón, *La gran aventura de Mortadelo y Filemón* (Fesser, 2003). En esta ambiciosa producción, el director adaptaba el original con acción real, descartando la animación como vía de adaptación y empleando la caracterización, la puesta en escena y la manipulación digital para conseguir un alto grado de evocación e incluso mimesis respecto a los cómics de Ibáñez. La película no se basaba en ningún álbum en concreto, pero desarrollaba una línea argumental similar a la de *El sulfato atómico* –primera aventura larga de los personajes– y desplegaba a través de una amplia gama de efectos el humor basado en el *slapstick*, con golpes y persecuciones sin fin y la recurrente incompetencia de sus protagonistas como *leitmotiv* cómico. Proponía, además, un universo visualmente plástico y fiel al cómic, en el que se buscaba en los personajes y los escenarios la mayor semejanza posible. Por ejemplo, la elección del desconocido Benito Pocino como Mortadelo descansaba en un sorprendente parecido físico que también era posible encontrar en Mariano Venancio respecto al Superintendente Vicente o Emilio Gavira respecto a Rompetechos –personaje independiente dentro de la obra de Ibáñez, pero eventualmente anexo a las aventuras de los agentes de la T.I.A.²⁹⁶–. En cuanto a los escenarios, bastaba comprobar la fidelidad con la que se reproducía el edificio de la T.I.A. o el de 13 Rue del Percebe, escenario de las célebres páginas de Ibáñez sobre un vecindario en el que cada apartamento mostraba un gag distinto al lector. Personajes como Rompetechos o apariciones como la del 13 Rue del Percebe –que más tarde el propio realizador volvería a utilizar en un anuncio para La Casera– hablaban de la devoción de Fesser hacia todo el abanico creativo de Ibáñez más allá de sus personajes más famosos y hacia la era Bruguera, decisiva no sólo como parte de la formación cultural de los niños españoles sino también como autorretrato de una sociedad.

²⁹⁶ Rompetechos, confesado por el propio Ibáñez como su personaje favorito, empezó su andadura en una página de la revista *Tío Vivo* (#161, Editorial Bruguera: abril de 1964).

En la producción de *La gran aventura de Mortadelo y Filemón* el diseño digital marcaba una gran parte del desarrollo creativo, hasta el punto de determinar su piel visual. En la película se incluían más de 400 planos digitales, lo que suponía una media de un efecto digital cada dos planos. Pero si cabe más significativo era el proceso en postproducción: el escaneado de cerca de 150.000 fotogramas en alta resolución a los que posteriormente se les añadió color, buscando una intensidad cromática más cercana a la de los cómics. Esta labor remite a la reflexión de Àngel Quintana según la cual la manipulación digital y las técnicas primitivas encontrarían una relación mucho más estrecha de lo que podría parecer:

El teórico de la imagen Lev Manovich piensa que, como irrupción de una imagen que puede ser reelaborada, el cine digital representa un regreso a las prácticas manuales del cine primitivo, cuando los fotogramas de las películas de Georges Méliès eran coloreados a mano (Quintana, 2011: 76).

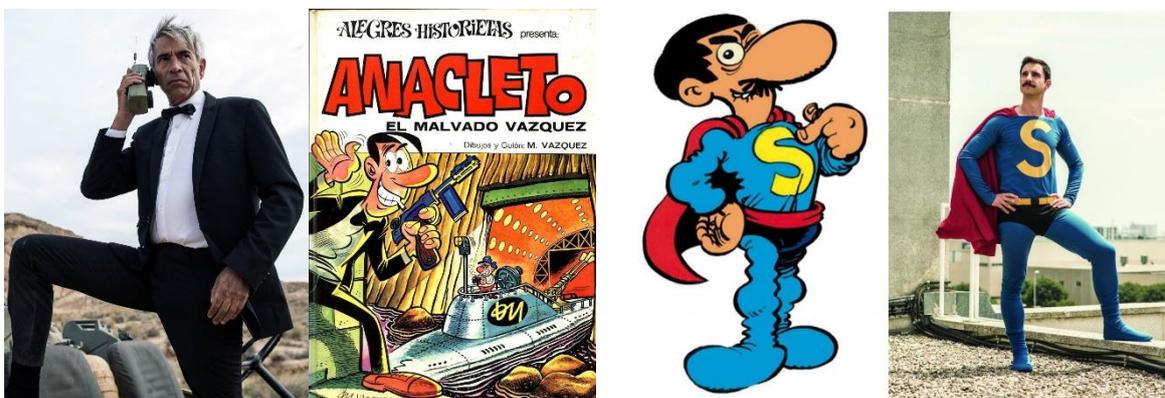
Este conjunto de procesos y recursos se empleaba aquí con el objetivo de alcanzar una fidelidad que en múltiples escenas replicaba las viñetas originales. Es el caso, por ejemplo, de la escena en la que los dos protagonistas son presentados. Estos aparecen durmiendo en dos camas en una habitación de su apartamento. De repente, la pared sobre la cabecera de la cama de Mortadelo (Pocino) se abre y de ella sale un aparatoso despertador que empieza a sonar, mientras que justo encima de Filemón (Pepe Viyuela) surge un no menos aparatoso martillo que, acto seguido, cae sobre su cabeza. En este caso la imagen del martillo golpeando al personaje se puede encontrar idéntica en el cómic *Safari callejero*, tercera historieta larga de Mortadelo y Filemón publicada por Ibáñez entre 1969 y 1970²⁹⁷. Sin embargo, tanto el *gag* –este o similar– como el *gadget* en sí mismo se convertirían en una constante a lo largo de décadas de aventuras gráficas, por lo que se tornarían elementos altamente reconocibles para cualquier lector de los cómics. Esta relación entre elementos persistentes en el papel y su reproducción en la imagen es lo que definía, con el refuerzo de la tecnología digital, una intermedialidad más sólida

²⁹⁷ *Safari callejero* (Gran Pulgarcito, #42-#52, Francisco Ibáñez, Editorial Bruguera: 1969-1970).

que la que hasta entonces habían encontrado las adaptaciones cinematográficas españolas sobre historietas gráficas.

El buen desempeño de la película de Fesser llevó a la productora On Pictures –división cinematográfica del Grupo Zeta–, a impulsar la secuela *Mortadelo y Filemón. Misión: salvar la Tierra* (Miguel Bardem, 2008), de la que Fesser se desvinculó para dar paso en la dirección a Miguel Bardem. Edu Soto sustituía a Benito Pocino en el papel de Mortadelo y el argumento de nuevo combinaba distintas líneas argumentales, aquí de *El caso del bacalao* (Pulgarcito [#74-#84] y Mortadelo [#0-#3], Ibáñez, Editorial Bruguera: 1970), *El señor Todoquisque* (Súper Mortadelo, #118-123, Ibáñez, Ediciones B: 1992-1993) o *Chapeau el 'esmirriau'* (Mortadelo, #4-#14, Ibáñez, Editorial Bruguera: 1970-1971). Aunque la ausencia de Fesser se dejaba notar en una articulación más torpe de los elementos cómicos habituales, lo cierto es que esta continuación tomaba como referente su precedente a la hora de definir plásticamente el universo de Ibáñez. De nuevo la manipulación digital era crucial para esa definición que se detectaba incluso en la gestualidad de los personajes: en una de las primeras secuencias vemos al Superintendente Vicente (Mariano Venancio) hablando por teléfono con la JONU –siglas que aluden, desde la intención cómica, a la ONU– mientras hace rapidísimas reverencias en un movimiento acelerado que se hace posible gracias a la réplica digital de uno de los gestos recurrentes del personaje en los cómics. Poco después Fesser volvía a tomar las riendas de los personajes en un nuevo proyecto que apostaba por explorar por la vía de la animación 3D estereoscópica: *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo* (Fesser, 2014). En su nueva aproximación, el director tomaba como extremos el dibujo de Ibáñez y los actores caracterizados que dieron vida a los protagonistas en *La gran aventura de Mortadelo y Filemón*, y utilizaba la animación como técnica para perfilar una forma intermedia entre estos. Los personajes, pues, se hacían inmediatamente reconocibles, pero gozaban de nuevos matices expresivos para desenvolverse en su contexto animado. Esto alteró el modelo de intermedialidad planteado en las anteriores producciones: en todos los casos la manipulación digital fue clave para acercar la imagen en movimiento a la gráfica, pero los resultados se manifestaban como opciones diversas que, no obstante, no dejaban de inspirar su fidelidad en la réplica de gestos, *gags* o pasajes recurrentes en los cómics.

Al margen de los esfuerzos de Fesser y Bardem en las tres obras mencionadas, el interés de los creadores españoles por el cómic se reduciría a *El gran Vázquez*, relato biográfico y en clave de comedia de Manuel Vázquez que recogería también los entresijos editoriales de Bruguera, *Anacleto, agente secreto* (Javier Ruiz Caldera, 2015), adaptación del personaje del propio Vázquez²⁹⁸ que empleaba los efectos digitales como apoyo para la acción y para crear de nuevo una textura de la imagen próxima a la de las viñeta, y *Superlópez* (Javier Ruiz Caldera, 2018)²⁹⁹, que repetía la operación otorgando protagonismo a la ingeniería digital para imprimir realismo a los poderes del Superman español o diseñar el paisaje de ciencia-ficción de su planeta de origen, Chitón. En estos dos últimos casos, de la mano del director Javier Ruiz Caldera, se abordaba la adaptación desde un humor que tanto combinaba la idiosincrasia de los originales –radiografías de la sociedad española a distintos niveles– con la comedia de sello propio que había venido desplegando el realizador en su cine –*Promoción fantasma* (Ruiz Caldera, 2012) y *3 bodas de más* (Ruiz Caldera, 2013) ya habían probado cierta predilección por un humor caracterizado por la incorrección política y tomaban como referentes la rama *teen* y nostálgica de la comedia de John Hughes en los años 80 y la más irreverente de la comedia romántica estadounidense, con los hermanos Farrelly como norte–. Las ya mencionadas adaptaciones de Oskar Santos sobre el universo de Zipi y Zape, por su parte, se proponían dentro de una fórmula de aventuras familiares en las que lo digital se emplea como apoyo



En *Anacleto, agente secreto* y *Superlópez* el director Javier Ruiz Caldera emplea los efectos digitales para hacer creíble la acción y universo de los cómics adaptados

²⁹⁸ *Anacleto, agente secreto* (Manuel Vázquez, Editorial Bruguera: 1964-).

²⁹⁹ Adaptación de los álbumes de *Superlópez* (Jan, Euredit, Bruguera y Ediciones B: 1973-), los cuales se han venido publicando a través de varias editoriales y de forma irregular desde los años 70. Superlópez se erigió como parodia de Superman centrada en la especificidad cultural española, y de hecho presenta numerosas similitudes con el universo del hombre de acero, como su interés amoroso –Luisa Lanás en lugar de Lois Lane–, su compañero de trabajo –Jaime González en lugar de Jimmy Olsen– o su planeta de origen –Chitón en lugar de Krypton–. Incluso, Jan llegó a crear, junto a Francisco Pérez Navarro, varios álbumes de *El Supergrupo* (Jan y Pérez Navarro, Bruguera, EDT y Ediciones B: 1979-2017), equipo que satiriza las formaciones de superhéroes del cómic estadounidense.

para determinadas escenas antes que como instrumento de reformulación de texturas y canalización de las esencias costumbristas de la fuente.

Así, en el contexto de la adaptación cinematográfica del cómic español, los esfuerzos de Fesser –y en segundo término los de Ruiz Caldera– han representado un caso aislado de utilización de la tecnología digital para lograr una mayor literalidad respecto a la fuente. A diferencia de otras industrias cinematográficas, en las que la tradición de adaptación del medio gráfico se halla más consolidada –Estados Unidos y Francia–, esos intentos corresponden antes a la sensibilidad y voluntad particular de un autor que a la inercia de una deseable industria que convierta las relaciones entre cine y cómic en fructíferos vínculos. En los últimos años proyectos como *El Capitán Trueno* y *el Santo Grial* (Antonio Hernández, 2011)³⁰⁰ o *Fausto: la venganza está en la sangre* (Brian Yuzna, 2000)³⁰¹ no han hecho sino demostrar, pese a la integración de efectos digitales, la ausencia de una reflexión en torno a las vías de adaptación y las relaciones entre la imagen gráfica y la audiovisual. Únicamente *Polar* (Jonas Åkerlund, 2019), adaptación del webcomic *neo-noir* de Víctor Santos³⁰², ha ofrecido presupuestos y ambiciones mayores en la canalización de su acción a través de formas digitales, desde su condición de coproducción germano-estadounidense de lanzamiento directo a la plataforma de *streaming* Netflix. Por otra parte, la reciente revalorización a través de la novela gráfica y de autores como Paco Roca o Miguel Gallardo también ha tenido su reflejo en el cine con títulos como *María y yo* (Félix Fernández de Castro, 2010)³⁰³ y *Arrugas* (Ignacio Ferreras, 2011)³⁰⁴. Sin embargo, estos han apostado respectivamente por el documental y la animación 2D como vías para trasladar historias con fuerte carga social, y han relegado a un segundo plano el desafío estético de la búsqueda de una forma propia y correspondiente al original –*Arrugas* apuesta por una literalidad narrativa y artística tan estricta que deniega al adaptador la posibilidad de cualquier proceso transformador y a la adaptación la de una identidad propia más allá de mostrar las mismas imágenes del cómic

³⁰⁰ Adaptación de los célebres cómics de aventuras de Víctor Mora y Ambrós, *El Capitán Trueno* (Víctor Mora y Ambrós, Editorial Bruguera: 1958-1968)

³⁰¹ Basada en los cómics *Faust* (Tim Vigil y David Quinn, Northstar, Rebel Studios y Avatar Press, 1987-2012).

³⁰² *Polar* (Víctor Santos, Dark Horse Comics: 2012-).

³⁰³ Adaptación de la obra gráfica homónima, *María y yo* (María y Miguel Gallardo, Astiberri Ediciones: 2007).

³⁰⁴ Adaptación de *Arrugas* (Paco Roca, Astiberri Ediciones: 2008).

en movimiento—. El acaecimiento de la era digital, por lo tanto, ha entregado las herramientas para fortalecer una relación intermedial, pero ese panorama renovado no ha hallado las sinergias industriales que sacaran partido de ellas, sino iniciativas aisladas que no hacen sino señalar el largo camino por recorrer de nuestra cinematografía a la hora de mirar hacia manifestaciones culturales de tanto peso como el cómic.

La novela gráfica como síntoma de autoría: viñetas en movimiento

Una vez más, es preciso relativizar la expresión *novela gráfica* y las connotaciones que, en la propagación de esos términos, se han asumido como inherentes. La potenciación de una visión personal del autor dentro del medio gráfico no tiene ni mucho menos una relación directa con el formato en concreto, pero el formato en cuestión, más allá de conveniencias e intereses comerciales, probablemente sí ha contribuido a modular la percepción social sobre la correspondencia de los cómics a un público infantil y a dar cabida en el mercado a una serie de autores que gozan de mayor libertad y autonomía creativa. Que los firmantes ambicionen más o menos ese estatus o que acepten de mejor o peor gana la etiqueta con la que se denominará a su obra, es algo irrelevante para el análisis que sigue, pues a estas alturas la *novela gráfica* va indefectiblemente ligada –con mayor o menor justicia– a la importancia de ese autor y equivale a un sello de prestigio frente a los cómics por entregas, encorsetados por las exigencias editoriales y condicionados por las cadenas de producción. Así, no es extraño comprobar cómo uno de los supuestos estandartes de ese formato, Alan Moore, lo rechaza frontalmente: «Esa frase se la inventó algún idiota del departamento de marketing de DC. Prefiero llamarlos cómics grandes y caros»³⁰⁵. El desdén de Moore se justifica, entre otros factores, por el hecho de que cómics que originalmente se publicaron por entregas han acabado trascendiendo entre el *fandom* como novela gráfica en tanto que ha sido este formato el que mayores ventas les ha proporcionado. En el año 2010 la revista TIME publicaba un listado de las 100 mejores novelas publicadas desde 1923 –año en el que se fundó la publicación–, elegidas por los Richard Lacayo y Lev Grossman. Entre ellas figuraba *Watchmen* junto a 99 clásicos de la novela contemporánea, y en la entrada correspondiente los críticos describían la obra de Gibbons y Moore como sigue: «*Watchmen* es una novela gráfica –un cómic con la extensión de un libro y mayores

³⁰⁵ « That pompous phrase was thought up by some idiot in the marketing department of DC. I prefer to call them Big Expensive Comics. » (Clarke, 2007).

ambiciones de las habituales— protagonizada por un popurrí de superhéroes bizarros, heridos, retirados»³⁰⁶. La definición apunta con transparencia a la función legitimadora de los términos dentro del *establishment* cultural, pues recuerda que, en primer lugar, y según la perspectiva de los críticos literarios, el cómic en su formato clásico es considerado como hermano menor de la expresión artística representada en la novela. Y segundo, que es la extensión de la obra de Moore y sus pretensiones las que lo cualifican para equipararse a esa forma superior y acceder a ese olimpo literario. Evidentemente, los autores omiten, con mayor o menor desconocimiento, toda una vasta tradición de cómics serializados con ramificaciones narrativas y artísticas que claramente excedían los requisitos de su inmediata vida comercial. Por supuesto, la consagración de *Watchmen* en esa suerte de oficialidad no podría darse sin la extraordinaria calidad de la obra, pero es el deseo de entenderlo como obra única, comparable en su materialización a una voluminosa novela, el que acaba redimensionando su valor y ampliando los márgenes sociales de su prestigio. A partir de ahí, hablar de novela gráfica se torna subjetivo, pues independientemente de su origen la conclusión más aceptable sería tildarla de libro compuesto por contenidos de cómic, más allá de que estos hayan sido articulados en un flujo ininterrumpido que enlace inicio, nudo y conclusión, o consistan en una antología. De todos modos, cabe tener en cuenta que la aparición de *A Contract with God and Other Tenement Stories* en 1978 y su auto-definición como novela gráfica no desembocó exclusivamente en la aparición de un formato más extenso, sino que también abrió un nuevo espacio que daba cabida a una sensibilidad autoral asociada a esa supuesta tradición de calidad inaugurada: libertad de extensión, de temas y tonos que superan la fragmentación del relato gráfico y que encuentran en lo auto-conclusivo el refugio para cualquier aspiración. Esta manera de entender o de vender la narrativa del cómic encontró, llegado el momento, la complicidad del cine, que hallaba en ella una vía de estrechar vínculos y superar, en el contexto de la adaptación, los inevitables problemas impuestos por la serialidad del medio. Con la novela gráfica, el marco de referencia para la adaptación se centraba, pues la multiplicidad de líneas editoriales fraguadas a lo largo del tiempo, con sus consustanciales retroalimentaciones inabarcables para el medio cinematográfico, ahora disponían límites asimilables como los de la novela. Al mismo tiempo, esas nuevas dinámicas de adaptación también tendían puentes a los propios

³⁰⁶ « Watchmen is a graphic novel –a book-length comic book with ambitions above its station– starring a ragbag of bizarre, damaged, retired superheroes. » (Lacayo, 2010).

autores de las historias, fundando así un camino intermedial en el que estos podrían experimentar en el ámbito cinematográfico con la visión propia de su obra.



Sin City: ciudad del pecado reproduce al detalle las viñetas del cómic original de Frank Miller, no sólo en su bicromía sino incluso en el ángulo y la disposición de los elementos

Frank Miller es, quizá, el más representativo de esa nómina de nombres que ha basculado de un medio a otro. En la primera mitad de la década de los 90, Miller tanteó por primera vez el cine en calidad de guionista de *RoboCop 2* (Irvin Kershner, 1990) y *RoboCop 3* (Fred Dekker, 1993), cuyos libretos serían años más tarde adaptados al cómic por Steven Grant³⁰⁷. Su incursión decisiva, sin embargo, vendría dada por *Sin City: ciudad del pecado* (Sin City, Frank Miller, Robert Rodriguez y Quentin Tarantino, 2005). Desde la co-dirección del proyecto se apuntaba un vínculo estrecho con el cómic que quedó plasmado en una fidelidad que iba más allá de lo narrativo. El largometraje tomaba como referencia tres de las múltiples historias que componen *Sin City* (Frank Miller, Dark Horse Comics: 1991-2000). No obstante, era su planteamiento visual el que abría una relación profunda con el material de partida, pues cada plano se comprometía con la búsqueda de una homología con las viñetas. Ignacio Palau y Eugenia Rojo concretaban esa homología en dos aspectos. De un lado, la rotunda caracterización de los actores y actrices como los personajes del cómic, estilizados incluso con prótesis para ajustarse a las facciones de estos. Por el otro, el empleo del blanco y negro y el consiguiente juego de sombras y

³⁰⁷ Sendas adaptaciones del cine al cómic tienen su origen en la distancia que tomaron *RoboCop 2* y *RoboCop 3*, por motivos de producción e intereses varios, respecto a los guiones de Miller. Su guion para *RoboCop 2* sería adaptado por Grant con Juan José Ryp como dibujante, en *Frank Miller's Robocop* (Steven Grant y Juan José Ryp, Avatar Press: julio de 2003-enero de 2009), mientras que el de *RoboCop 3* se tradujo en *RoboCop: Last Stand* (Grant, Korkur y Öztekin, Boom! Studios: agosto de 2013-marzo de 2014).

siluetas en esa naturaleza bicromática de la imagen para reforzar la traslación de los ambientes *neo-noir* del original:

El trabajo mediante croma permite la recreación de gran parte de los espacios de *Sin City* con un acabado realista, al que se le incorporan elementos que contrastan el negro y blanco absoluto, recreando la propuesta estética de las páginas de Miller (Palau y Rojo: 2013).

Incluso, la cámara reproduce el ángulo y la puesta en escena replica la disposición de los elementos y personajes, con el objetivo de ratificar esa simbiosis estética hasta en el mínimo detalle. Se trata, pues, de una fidelidad extrema en la que las viñetas pasan a ser imágenes en movimiento, y en la que Henry John Pratt incluso establece una correspondencia directa entre páginas y minutos de película:

Para tener una muestra de la correspondencia, baste ver la película desde el 13:02 al 16:21 y seguirla con el volumen 1 *Sin City: The Hard Goodbye*³⁰⁸ entre las páginas 10 y 28. Salvo por algunas imágenes extrañas y algunos pocos fragmentos de narración del cómic que no aparecen en la voz en *off*, la película usa los mismos encuadres, enfoques y narrativa del cómic tanto como es posible en un contexto *cross-media*³⁰⁹.

Su secuela *Sin City: A Dame to Kill For* (Frank Miller y Robert Rodriguez, 2014) siguió este mismo camino y se basó principalmente en el volumen segundo de la serie, si bien tomaba líneas argumentales de otros volúmenes. Sin embargo, el filme fue duramente criticado por su tediosidad y por su incapacidad para prolongar las virtudes narrativas de su precedente. Unos años antes de la llegada de esta segunda parte, Frank Miller había

³⁰⁸ *Sin City: The Hard Goodbye* (Frank Miller, Dark Horse Comics: 1991-1992).

³⁰⁹ « To get a taste of the correspondence, watch the film from 13:02 to 16:21 and follow along in *Frank Miller's Sin City Volume 1: The Hard Goodbye* from pages 10 to 28. Save for a few extraneous images and a few snippets of narration in the comic that do not appear in the voiceover, the film uses the framing, focus, and narrative of the comic as much as can possibly be achieved in a cross-media context. » (Pratt, 2012: 155).

debutado en solitario en la dirección con *The Spirit* (Miller, 2008)³¹⁰, adaptación del personaje de Will Eisner en la que aplicaba similares coordenadas estéticas que en *Sin City: ciudad del pecado*, apoyada en los claroscuros y en los juegos expresionistas, pero sin la correspondencia extrema que disfrutaba aquella y con el tono sombrío y *noir* intercambiado por una apuesta más grotesca y bufa que enfatizaba la comedia sin la ironía del original de Eisner. Curiosamente, otros cineastas han logrado sacar un mayor partido de las obras de Miller que el propio Miller como director en solitario, caso de Zack Snyder y su *300*. Al igual que Miller, Rodriguez y Tarantino en *Sin City: ciudad del pecado*, en *300* Snyder optó por la entera digitalización de la puesta en escena para poder abordar una manipulación total de la imagen. De nuevo, asistimos a un ejercicio de simbiosis del plano con su referente, la cual se efectúa a través de diversos recursos de post-producción digital, entre los que domina el uso del *slow-motion* y el *fast-motion* para trazar puntos de encuentro con el original. Como se verá más adelante, en la alternancia de la cámara lenta y la cámara rápida, el filme hallaría estrategias de representación del medio gráfico capitales en la constitución de una gramática propia a través del cine de Snyder –y que desaparecerían en mayor medida en la olvidada secuela *300: El origen de un imperio* (*300: Rise of an Empire*, Noam Murro, 2014)³¹¹–. Esto se haría visible en su siguiente película tras el éxito de *300*, *Watchmen*, en la que se enfrentaba al difícil reto de adaptar la obra de Moore y Gibbons. Originalmente publicada como una mini-serie de 12 cómics para DC, *Watchmen* imaginaba una historia alternativa de los Estados Unidos en la que el país había salido vencedor de la Guerra de Vietnam, Richard Nixon seguía siendo presidente y los antaño celebrados superhéroes y justicieros habían caído en desgracia. La novela gráfica empleaba una estructura no-lineal y experimentaba con la intertextualidad, incluyendo documentos diversos como registros médicos, informes, cartas o incluso un cómic (*Relatos de la fragata negra*) que lee uno de los personajes secundarios y cuya narración salpica la principal. Al igual que en su anterior película, con *Watchmen* Snyder acometía una versión para la pantalla que no sólo respetaba el original³¹², sino que además incurría en la cita visual a través tanto de un diseño de

³¹⁰ A partir de una de las obras fundamentales en la historia del cómic, *Spirit* (Will Eisner, Eisner & Iger y DC Comics: 1940-).

³¹¹ El éxito de *300*, además, propició la aparición de otras propuestas de corte similar, caso de *Hércules* (*Hercules*, Brett Ratner, 2014), más heredera del péplum y adaptación de la serie de cómics *Hércules: The Thracian Wars* (Steve More y Chris Bolsin, Radical Comics: 2008). El mismo año se estrenaría *Hércules: el origen de la leyenda* (*The legend of Hercules*, Renny Harlin: 2014), sin vinculación alguna con el cómic.

³¹² Hasta el punto de llegar a rodar una versión animada de *Relatos de la fragata negra* y un falso documental basado en *Bajo la máscara*, otro de los relatos paralelos que aparecen en el cómic. Si bien estos no se incluyeron en el ya de por sí abultado montaje final (163 minutos), se incluyeron posteriormente y de forma conjunta en una edición DVD.

producción que resalta la plasticidad de las imágenes como de la utilización del *slow-motion* o su alternancia con el *fast-motion* para crear la impresión de viñetas en movimiento. Un ejemplo ilustrativo es la secuencia del intento de asesinato de Ozymandias, ex Watchmen, multimillonario filántropo y el hombre más inteligente del planeta. A la salida de una reunión, Ozymandias/Adrian Veidt (Matthew Goode) y sus acompañantes esperan delante del ascensor. Cuando la puerta se abre, un hombre vestido de repartidor deja caer un paquete y saca una pistola con la que comienza a disparar contra el grupo de gente. Ozymandias se mueve rápidamente por detrás de los ejecutivos, que van cayendo uno tras otro, hasta alcanzar un poste delimitador con el que noquea al asesino para luego intentar interrogarlo sin éxito, pues aparentemente este se suicida ingiriendo una capsula que guardaba en el interior de la boca. Todo el transcurso de la secuencia tiene lugar a cámara lenta, permitiendo al espectador regodeándose en los detalles grotescos –los dedos de la mano de una mujer, mutilados tras uno de los disparos– o en las similitudes con el mismo pasaje en el cómic. Sin embargo, en el último movimiento, reproducción prácticamente idéntica a la viñeta correspondiente, Snyder decide articular el recurso diametralmente opuesto, es decir, la aceleración para conferir una mayor fuerza cinética al golpeo. De esta manera acomete la referencia desde distintas velocidades de paso, exprimiendo la fidelidad a las imágenes gráficas al tiempo que subraya la fuerza de las cinematográficas. La búsqueda de esos puntos en común con el cómic no se quedaba, sin embargo, en la cita, sino que la película indagaba en un simulacro de historieta gráfica en el que las imágenes se ralentizan hasta rayar la abstracción de la pertenencia a un relato cinematográfico en progresión. Es el caso de los títulos de créditos, que funcionan a modo de síntesis de hitos de la Historia alternativa de los Estados Unidos que proponía Moore mientras suena en la banda sonora el tema *The Times They Are A-Changin'*, de Bob Dylan. O el monólogo interior y exilio a Marte del Doctor Manhattan (Billy Crudup), en el cual imágenes alternadas de distintas etapas de la vida del antes Doctor Jon Osterman se suceden a cámara lenta con la música de Philip Glass de fondo. Es la misma lógica que articulaba, por ejemplo, el preludeo de *Sucker Punch* (Zack Snyder, 2011), otra película de Snyder en la cual se narraba el traumático suceso que lleva a su protagonista Babydoll (Emily Browning) a ingresar en el centro psiquiátrico Lennox House, y en el cual alteración de la velocidad de las imágenes llevaba prácticamente hasta su congelación. En ese prólogo, el director demostraba que su cine adquiere una compleja identidad intermedial en la que se suman el relato y el análisis del medio utilizado o referenciado, creando un flujo de imágenes en el que el espectador

instruido en la multiexposición mediática de tiempos recientes puede sentirse indistintamente dentro de un cómic, un videoclip o un videojuego. Por ponerlo en las –personales– palabras de Ignacio Pablo Rico:

Snyder examina con deslumbrante lucidez las nuevas formas de sumar e incorporar experiencias en tiempos de hegemonía digital y, por otra parte, la creciente necesidad de ramificar y amplificar nuestros sentimientos a través de vehículos de exploración emocional cada vez más complejos en entornos crecientemente inhabitables con el fin de mantener a salvo nuestra amenazada integridad emocional (Rico, 2011).

La aproximación de Zack Snyder a *300* y *Watchmen* marca una correlación, fidelidad visual mediante, entre el concepto de autoría asociado a la novela gráfica y el mismo concepto aplicado al cine. Esa relación se ha extendido a través de otros autores y directores, pero no ha sido la tónica general que ha definido las adaptaciones sobre la obra de Alan Moore. Antes al contrario, las películas basadas en sus cómics, a excepción de *Watchmen*, han optado por el modelo industrial estadounidense por el que la adaptación se concibe como traslación de unos rasgos básicos a partir de los cuales generar un relato y una franquicia divergentes del propuesto por el referente. Es el caso de *Desde el infierno* (*From Hell*, Albert y Allen Hughes, 2001), versión cinematográfica de la novela gráfica *From Hell*, de Moore y Eddie Campbell³¹³, en la que se reinterpretaba el dibujo en blanco y negro en una atmósfera sombría y plúmbea del Londres de Jack el Destripador, y en la que quedaba diluida prácticamente toda esencia del original:

From Hell, la película, utilizaba meramente la teoría de la conspiración implícita en la historia de Moore, apenas lanzando algún guiño al dibujo de Campbell y perdiendo de vista el contexto, y de este modo el poder de ambos. Este era un libro que ni siquiera revelaba que se trataba sobre Jack el Destripador hasta el capítulo cinco (o catorce), a no ser que supieras sobre las vidas de los jugadores y de las víctimas antes de los asesinatos de White

³¹³ *From Hell* (Alan Moore y Eddie Campbell, Taboo: 1989-1996).

Chapel; un libro que no se molestaba en ocultar la identidad del asesino, por que de lo que se trataba no era de *quién* mató a esas cinco mujeres en el Londres de 1888, sino *por qué*. La película prescinde de todo eso para ofrecer a cambio un ligero folletín victoriano, con tono disonante de comedia incluido³¹⁴.

Antes que una reflexión sobre el medio o sobre el punto de partida, *From Hell* se proponía como ejercicio de estilo desde una perspectiva distinta en la que Moore nunca quiso intervenir –de hecho, el autor ha manifestado en diversas ocasiones su rechazo a formar parte de los procesos creativos de las adaptaciones sobre sus cómics–. Del mismo modo, en *La liga de los hombres extraordinarios* (*The League of Extraordinary Gentlemen*, Stephen Norrington, 2003)³¹⁵ se alteraban radicalmente los hechos narrados en el primer volumen de Moore y O’Neill y el filme se limitaba a ser una larga presentación de sus personajes y a funcionar como mera extensión del relato superheróico, dejando a un lado las personalidades tortuosas de los personajes o minimizando las connotaciones histórico-culturales³¹⁶. En este caso, cabe señalar que la cesión de los derechos por parte de Alan Moore se dio a partir de un tratamiento del guion de cuatro páginas previo a la publicación del cómic, por lo que, como indica Liam Burke, no era sorprendente que este mostrara poca fidelidad respecto al original (Burke, 2015). De hecho, la posición de Moore respecto a las adaptaciones sobre sus cómics siempre ha permanecido en un terreno ambiguo, por un lado vendiendo los derechos para su explotación cinematográfica, por el otro rehusando participar de esas adaptaciones o incluso rechazando verlas, asegurando que nada tienen que ver con su trabajo:

³¹⁴ « *From Hell*, the movie, merely utilized the conspiracy theory "espoused" in Moore's story, only winking at Campbell's art and losing the context, and thus the power, of both. This was a book that didn't even advertise it was a Ripper tale until chapter five (of fourteen), unless you knew about the players' and victims' lives prior to the White Chapel murders; a book that didn't bother to hide its proposed identity of the killer, because the point wasn't who killed those five women in London, 1888, but why. The movie dispensed with all that to instead give us a Victorian Era Scream-lite, tonally dissonant comedy included. » (Payne, 2013)

³¹⁵ Basada en la serie del mismo nombre, *The League of Extraordinary Gentlemen* (Alan Moore y Kevin O’Neill, ACB, Wild Storm y DC Comics: 1999-2007; Top Shelf y Knockabout Comics: 2009-).

³¹⁶ En condiciones similares, *Yo, Frankenstein* (I, Frankenstein, Stuart Beattie, 2014) recuperaba el universo modulado de un personaje clásico como el monstruo de Frankenstein a través de la novela gráfica exclusivamente digital de Kevin Greivoux, *I, Frankenstein: Genesis* (Kevin Greivoux, Darkstorm Comics: 2013). Poco después la Universal lanzaría, como respuesta a destiempo de los universos de Marvel y DC, su Universal Dark Universe, recuperación y actualización en franquicia de los monstruos clásicos de la *major*, cuya primera parada fue *La momia* (*The Mummy*, Alex Kurtzman, 2017).

O: Si usted considera que realizar un filme a partir de su trabajo sería como sacrificar a su hijo, ¿por qué permitir que se haga una versión cinematográfica?

AM: Bueno, quizá “sacrificar a mi hijo” es un tanto extremo. Después de todo, no permitiría que nadie sacrificara a un hijo mío, no importa cuánto dinero me estuvieran ofreciendo. Creo que se trata de... Quiero decir, obviamente, si alguien adquiere una opción sobre mis obras, es una gran cantidad de dinero tanto para mí como para el artista. No sería algo que rechazaría rápidamente. Supongo que la manera en la que organizo todo esto correctamente en mi cabeza es manteniendo esta especie de indiferencia y dándome cuenta de que la película y el libro son entidades muy distintas. Aparentemente, alguien preguntó a Raymond Chandler una vez qué pensaba de que Hollywood arruinara todos sus libros. Entonces él lo metió en su estudio y señaló a una estantería donde estaban todos ellos y dijo: “Mira, ahí están. Están bien”. Esa es la actitud que tengo que tomar. La película no ha arruinado el libro. Probablemente me refería a que el proceso de reescribir y cambiar mi propia historia para mí hubiera sido como sacrificar a mi hijo. Eso es probablemente demasiado para mí, como la idea de cambiar cosas que pensaba que funcionaban perfectamente en el modo en el que estaban. Sería difícil. Pero fundamentalmente no, no es que sienta que Hollywood ha sacrificado mi trabajo o nada por el estilo, porque se trata de una entidad completamente distinta. Creo que por mi propia salud y equilibrio emocional, realmente es lo mejor a lo que me puedo aferrar³¹⁷.

³¹⁷ «O: If you consider making a film version of your work to be butchering your baby, why permit a film version to be made at all?

AM: Well, perhaps "butchering my baby" is a bit extreme. After all, I would not allow anyone to butcher a baby of mine, no matter how much money they were offering me. I think that there is... I mean, obviously, if someone takes up an option on one of my books, it's a great deal of money for me and the artist. It wouldn't be anything that I'd rapidly turn down. I suppose that the way I keep all that straight in my head is by keeping this kind of detachment, and by realizing that the film and the book are very different entities. Apparently, someone asked Raymond Chandler once what he thought of Hollywood ruining all of his books. And he took them into his study and pointed up to the shelf where they all were, and he said, "Look, they're there. They're fine. They're okay." That's the attitude I have to take. The film hasn't ruined my book.

Pese a esa distancia, la relación de Moore con el cine no haría sino empeorar. El productor Martin Poll y el guionista Larry Cohen interpusieron una demanda judicial por plagio a 20th Century Fox, acusando a la *major* de robar la idea de su guion *Cast of Characters*. El autor se vio obligado a realizar una deposición en vídeo de 10 horas, lo cual le resultó profundamente desagradable (Johnston, 2005). Por si fuera poco, Fox acabó llegando a un acuerdo con los demandantes, lo que Moore entendió como una admisión de la culpa (Moore, 2015). A partir de entonces, pediría expresamente que su nombre fuera eliminado de futuras adaptaciones, algo que empezó a aplicarse en *V de Vendetta* (V for Vendetta, James McTeigue, 2005)³¹⁸ y *Constantine* (Francis Lawrence, 2005)³¹⁹. De nuevo, los filmes divergían de la fuente considerablemente. *V de Vendetta* respetaba generalmente los hechos narrados en la novela gráfica de Moore, pero rebajaba la carga política para eliminar la frontalidad del discurso anti-fascista y anarquista del cómic y reemplazarlo por una estilizada distopía en la que la mayor fuerza militante se concentraba en el alegato homosexual a través del personaje de Natalie Portman. A pesar de esa distancia discursiva, *V de Vendetta* combinaba los efectos visuales y el *slow-motion* para potenciar la entidad visual de las peleas, componiendo de este modo una cierta estética para los pasajes de acción. Del mismo modo, los efectos digitales permitían en *Constantine* las proyecciones del inframundo a partir del punto de vista de su protagonista, pero en esencia cambiaba algunos de los rasgos más definitorios del cómic, caso de su carácter marcadamente británico, extensible tanto a su contexto como al propio John Constantine. En cualquiera de los casos, estas producciones alejaron aún más a Alan Moore de cualquier interés en el medio audiovisual y de los intentos por abordar sus trabajos en este, algo que desde entonces sólo ha vuelto a suceder con *Watchmen*.

En el polo opuesto, un autor aclamado en el terreno de la novela gráfica y que ha mantenido una relación más estrecha con el cine sería Mark Millar. El escocés se ganaría un nombre propio en el medio gráfico como uno de los guionistas más transgresores y

Probably what I meant is more that the process of rewriting and changing my own story would have felt to me like butchering my baby. That's probably a bit too much for me, like the idea of changing things that I thought were perfectly fine the way they were. It would be difficult. But largely, no, it's not that I feel that Hollywood has butchered my work, or anything like that, because it's a completely different entity. I think for my own sanity and emotional balance, that's the best tack I can take with it, really. » (Robinson, 2001)

³¹⁸ *V de Vendetta* (V for Vendetta, Alan Moore, David Lloyd y Tony Weare, Vertigo: 1988-1989).

³¹⁹ Inicialmente, el personaje de John Constantine fue introducido por Moore en su etapa de *Swamp Thing*. Luego sería desarrollado en otra serie, *Hellblazer* (Alan Moore, DC Comics, Vertigo y Titan Books: 1988-2013).

polémicos, creador de relatos en los que abunda la violencia extrema y se trata con libertad temas tabúes como la muerte infantil, la discapacidad o el sexo. Los cómics más personales de Millar son, a menudo, incómodos y subversivos hasta un punto desafiante, allí donde se dividen sus seguidores de sus detractores. Su relación con el cine empezó, curiosamente, con una de sus obras más salvajes: *Wanted* (Mark Millar y J.G. Jones, Top Cow: 2003-2006) se convirtió en una superproducción para la gran pantalla también titulada *Wanted (Se busca)* (Wanted, Timur Bekmambetov, 2008), en la que la novela gráfica de Millar experimentaría notables cambios. Sin embargo, en esta ocasión sí que podemos hablar de una intervención directa del autor, quien dio el visto bueno a la mayoría de ellos y dio su beneplácito a la adaptación. Lo cierto es que *Wanted (Se busca)* se distanciaba de la trama original y ofrecía apuntes moralistas y modificaciones clave sobre relato innegociablemente amoral de Millar. Mientras que en el cómic los personajes son indistintamente implacables asesinos en los que es difícil encontrar un margen para la empatía, en la película la galería de protagonistas y secundarios se define una vez más en torno a los parámetros del bien y el mal, lo correcto y lo que no lo es. A pesar de ello, en lo estético *Wanted (Se busca)* explora los códigos representacionales del cómic en su aplicación a la imagen en movimiento. Ya en sus primeros minutos muestra su voluntad de malear la imagen. La secuencia de apertura presenta a Mr. X (David O'Hara), el asesino más letal del mundo y supuesto padre del protagonista, Wesley (James McAvoy), tratando de escapar de una emboscada en la que encontrará su muerte. Antes de eso, Mr. X toma carrerilla desde el fondo del pasillo en una planta de oficinas para saltar a través del cristal hasta el edificio de enfrente y batir a los francotiradores. En su carrera por el pasillo, se alterna la cámara lenta, que casi congela la imagen del personaje, y la cámara rápida, que muestra el efecto de su velocidad sobre los trabajadores que deambulan por el pasillo —la fuerza de su paso derriba a algunos de ellos y hace volar numerosos documentos—. En el momento de atravesar el cristal, la cámara ofrece un primer plano frontal de su cara sobre la que se superponen en *slow-motion* numerosos fragmentos de cristal, componiendo una espectacular viñeta que reinventa desde el ángulo la original del cómic de Millar, que plantea ese instante desde un punto de vista lateral. Palau y Rojo subrayan el diálogo en el aspecto intertextual que opera durante todo el largometraje:

...el diálogo entre medios resulta en un producto filmico en el que no quedan definidos los límites de lo real y lo hiperreal. Se trata de un simulacro de la

novela gráfica que pasa a otro nivel de hiperrealidad. Imita una realidad simulada; supone la auténtica mimesis de mimesis, en términos platónicos. Sin embargo, en el caso de la novela gráfica, se mantiene un referente a lo real, porque alude a su propia ontología medial de manera autocrítica (...) La intertextualidad puede observarse ya en el dossier que acompaña a la prosa original, impreso como suplemento. En él, uno de los ilustradores invitados, Brian Michael Bendis, propone una representación alternativa al personaje de Doll Master. La viñeta muestra a uno de los muñecos manipulados por este super-villano sujetando un cartel en el que expone su queja al *tacaño escocés* –en referencia a Millar–, que lo compromete a dibujar gratis, mientras que este se enriquecerá vendiendo los derechos del relato. El film funciona igualmente como una suerte de marcador intertextual indéxico entre sus formas mediales. Wesley se dirige al espectador para preguntarle qué ha estado haciendo últimamente. La frase constituye una invitación para adentrarse a la aventura del videojuego, una proposición que se encuentra a años luz de la autocrítica expuesta al final de la versión impresa (Palau y Rojo, 2013: 47).

Aunque los autores se muestran críticos con la diferente intención del marcador intertextual en la película respecto al más autocrítico del cómic, el primero desvela cierta consciencia que trasciende la relación unívoca con el cómic para ser una invitación genérica que puede trasladarse a cualquier otro medio. Como *Sucker Punch, Wanted (Se busca)* integra trazos y códigos de procedencia múltiple, plurimedial. Pese a todo, la película de Timur Bekmambetov funcionaba antes como espectáculo hiperbólico y de excesos visuales que como laboratorio de pruebas intermedial en el que la referencialidad domina y condiciona la gramática. Sí lo serían, en cambio, los siguientes largometrajes basados en títulos de Millar. A partir de *Kick-Ass - Listo para machacar* (Kick-Ass, Matthew Vaughn, 2010)³²⁰, el autor entablaría una fructífera colaboración con el director Matthew Vaughn. En este primer trabajo en el que se hizo efectiva, el proceso creativo de la novela gráfica corrió en paralelo al del guion de la película –escrito por el propio Vaughn en colaboración con Jane Goldman–, permitiendo una retroalimentación entre un

³²⁰ Basado en *Kick-Ass* (Mark Millar y John Romita Jr., Icon: 2008-2010).

texto y otro. Esto se traduciría en dos narraciones muy similares en cuanto a los hechos y también en un juego de intercambios intermediales que en suma concebían la obra como una entidad única, aunque se presentara en formatos diversos. En el filme, el cómic está presente de distintos modos: no sólo se trata de líneas narrativas prácticamente homólogas, sino de pequeños recursos como la voz narradora del protagonista Dave Lizewski, que emula a la primera persona en el cómic, o el empleo de rótulos sobre el plano que ubican la acción temporalmente. Si a eso le sumamos la presencia de planos que recrean momentos exactos, *Kick-Ass – Listo para machacar* es una adaptación no sólo consciente de su fuente, sino en la que además esta incide fuertemente. Incluso recoge ejemplarmente la crítica propuesta por Millar sobre la gestión de la privacidad y las relaciones sociales en la Era de la Información, lanzando una mirada vitriólica sobre la cuestión de la identidad y el mediatismo en un contexto progresivamente virtual, incontrolable. La principal divergencia viene dada, una vez más, por la violencia extrema que Millar imprime al cómic y que Vaughn suaviza en la adaptación, lo cual adquiere sentido si reflexionamos sobre las poderosas restricciones que tiene que atravesar el cine estadounidense para poder alcanzar a un público amplio. En su crítica de la película, Jordi Costa destacaba algo que ya se intuía en *Wanted (Se busca)*:

Si algo diferencia a Millar de Alan Moore es su relación con el cine: el primero parece tener asumidas las traiciones que conlleva el trasvase a un medio de consumo mayoritario y, en calidad de productor ejecutivo, aplica el sello de aprobación a esta adaptación, que, por desgracia, atenúa cargas de ultraviolencia y aplica cambios sustanciales al personaje aquí encarnado por Nicolas Cage (Costa, 2010).

Así, la fidelidad interrelacional que proponen Vaughn y Millar no está exenta de peajes. Ese precio se evidencia más si cabe en *Kick-Ass 2 – Con un par* (*Kick-Ass 2*, Jeff Wadlow, 2013)³²¹, en dos de los pasajes más crueles del cómic. En uno de ellos, el ataque de la banda de Red Mist (Christopher Mintz-Plasse) a un vecindario omite o cambia los dos puntos más conflictivos: el asesinato a sangre fría de unos niños y la violación de

³²¹ Basada en *Kick-Ass 2* (Mark Millar y John Romita Jr., Icon: 2010-2012) y en la mini-serie *Hit-Girl* (Mark Millar y John Romita Jr., Icon: 2012-2013).

Katie, la novia de Dave/Kick-Ass. En el otro, la masacre de civiles en Times Square a cargo de una horda de villanos es sustituida por un enfrentamiento masivo y aislado de la plaza pública entre los enmascarados de un lado y de otro. La segunda entrega de Millar y Romita Jr. ahondaba en la faceta más violenta y en su proyección mediática, algo que su adaptación recoge con superficialidad. No son, con todo, despreciables los intentos de esta por seguir explorando el lenguaje del cómic. En esa batalla con la que concluye la trama, presenciamos una lucha cuerpo a cuerpo entre Hit-Girl (Chloë Grace Moretz) y Madre Rusia (Olga Kurkulina), en la cual la interpretación visual de la inyección de adrenalina que recibe la primera resulta en dos velocidades que conviven en el plano, pues este queda congelado cuando la segunda recibe repetidos impactos de la primera, mientras que esta despliega su coreografía de golpes sobre esa imagen estática. No se trata meramente de un cuerpo detenido frente a otro en movimiento, sino de una superposición de distintas velocidades que habla de capas dentro de un mismo plano, proponiendo así una traducción efectiva de la operación de descomposición de movimiento que en el cómic puede efectuarse en una o varias viñetas.



En *Kick-Ass 2* – Con un par dos velocidades se funden en un mismo plano, en el que Hit-Girl retoma, gracias a una inyección de adrenalina, el control sobre su pelea contra Madre Rusia

Kingsman. Servicio secreto (*Kingsman. The Secret Service*, Matthew Vaughn, 2014)³²², que marcaría una nueva colaboración entre Millar y Vaughn, seguiría los senderos de *Wanted (Se busca)* y reinventaría no pocos elementos del original. Sin embargo, daría un paso más allá en la elaboración de una estética renovadora a través de la imagen digital como vía para hallar nuevos puentes hacia la expresividad del cómic, principalmente a

³²² Basado en *The Secret Service* (Mark Millar y Dave Gibbons, Icon: 2012-2013).

partir del virtuosismo de la acción recogida en plano-secuencia³²³. Su secuela *Kingsman: El círculo dorado* (*Kingsman: The Golden Circle*, Vaughn, 2017) tomaría como punto de partida un guion original del propio Vaughn y de Jane Goldman con el visto bueno de Millar³²⁴. Esta se postularía como una continuación que reincidía en sus escenas de acción en el uso del plano secuencia digital y la cámara lenta como recurso para seguir el movimiento de los personajes y el uso de sus *gadgets* en cada batalla, confirmando su empleo como una de las señas identitarias de la saga. Una tercera entrega con carácter de precuela, *The King's Man* (Vaughn, 2020), tiene previsto su estreno para inicios de 2020.

Más allá de los autores más célebres asociados a la novela gráfica y el modo en el que el cine ha abordado sus trabajos, otros ejemplos notables en cuanto a la indagación de las relaciones intermediales se han prodigado en el ámbito del cine independiente. Un ejemplo paradigmático sería el de Daniel Clowes, autor que colaboraría en calidad de co-guionista junto al cineasta Terry Zwigoff en *Ghost World* (Zwigoff, 2001)³²⁵ y *Art School Confidential* (Zwigoff, 2006)³²⁶. Especialmente en el primer caso, el compromiso del artista se alineaba principalmente con una traslación no tanto de las formas sino del núcleo emocional de su relato sobre dos adolescentes en el verano que marca el paso a su madurez. Zwigoff proponía una paleta de colores desaturados y una imagen de aspecto vetusto como traducción visual de la apagada tricromía –verde, blanco y negro– del cómic de Clowes. Al margen de esa equivalencia, la fidelidad se refrendaba más en la narrativa, en las situaciones que reproducían naturalmente el deambular de sus protagonistas por cafeterías, videoclubs y barrios semi-abandonados por el verano, reforzando el progresivo sentimiento de soledad y desencanto. Clowes también participaría en calidad de guionista en *Wilson* (Craig Johnson, 2017), última adaptación hasta la fecha sobre una obra suya³²⁷, reincidente a través del personaje titular –aquí incorporado por Woody Harrelson– en

³²³ Véase *Herramientas digitales para la intermedialidad e intertextualidad: una propuesta de clasificación*.

³²⁴ En paralelo, Millar se ha desvinculado de las dos secuelas a las que ha dado fruto su cómic: la historia corta *Kingsman: The Big Exit* (Playboy, Rob Williams y Ozgur Yildirim: septiembre/octubre de 2017), publicada en la revista *Playboy* y con el Brexit como tema central, y *Kingsman: The Red Diamond* (Rob Williams y Simon Fraser, Image: 2017-2018).

³²⁵ Basada en el clásico de culto del mismo nombre, *Ghost World* (Daniel Clowes, Fantagraphics: 1997), originalmente publicada por entregas en la serie de Daniel Clowes *Eightball* (Daniel Clowes, Fantagraphics: 1989-2004).

³²⁶ Vagamente inspirada en *Art School Confidential*, un pequeño cómic de cuatro páginas y en blanco y negro también publicado en *Eightball: Art School Confidential* (Eightball, #7, Daniel Clowes, Fantagraphics: noviembre de 1991).

³²⁷ *Wilson* (Daniel Clowes, Drawn and Quarterly: 2010).

tipos aislados y en busca de una conexión. Clowes creó su novela gráfica como un experimento que se fijaba sobre momentos concretos de la vida de su protagonista, y en su paso a guion de cine hiló un relato en el que Wilson se encuentra como padre y como marido, de este modo haciendo evolucionar su propia obra para el formato audiovisual al tiempo que ponía el acento en la cotidianeidad de esta. Una búsqueda similar, aunque en las antípodas de los límites auto-conclusivos de la novela gráfica, es la que desempeñaba la fragmentaria *American Splendor* (Shari Springer Berman y Robert Pulcini, 2003), en la que encontramos un alto grado de experimentación. En primer lugar, cabe recurrir a la peculiar naturaleza del cómic original³²⁸, compendio de historias cotidianas en torno a su autor, Harvey Pekar, cada cual dibujada por un artista distinto. De esta manera, cada dibujante que ha pasado por *American Splendor* ha ofrecido a un Harvey Pekar distinto, pero siempre ajustado a ese relato en apariencia insustancial y rutinario en el que vemos a su protagonista/autor cortándose las uñas, yendo a la farmacia a por medicinas o intentando cobrar por su trabajo. Ese realismo en cierto modo vulgar sería acogido por el cine con una mirada entusiastamente polifacética, en la que asistimos a una línea argumental principal en la que se desenvuelve el Pekar ficcional (Paul Giamatti) alternada con incursiones del Harvey real, en las que habla al público de su vida. Además de eso, son numerosas las ocasiones en las que esta *adaptación* reproduce elementos gráficos del cómic, empezando por los propios títulos de crédito iniciales, desarrollados a través de viñetas, y continuando por el apoyo en rótulos de ubicación para ciertas escenas o el relevo de las imágenes en movimiento por viñetas estáticas que acaban de relatar una situación concreta. En ese sentido, el film de Pulcini y Berman resultaba un puente entre ambos medios que sabía que para indagar en la personalidad de su autor debía respetar esa perspectiva plural e integrar un lenguaje como prolongación del otro. De vuelta a las coordenadas de la novela gráfica, *Scott Pilgrim contra el mundo* (Scott Pilgrim versus the World, Edgar Wright, 2010)³²⁹ iría un paso más allá en su conjugación de recursos gráficos en su adaptación de la serie de Bryan Lee O'Malley. En los mismos renglones emocionales que *Ghost World*, aunque con un enfoque más *teen* y menos inadaptable, O'Malley recogía en los seis episodios los amores y desamores de un adolescente que pasa la mayor parte del tiempo saliendo con sus amigos y ensayando con su banda. Ya el cómic establecía múltiples relaciones con otros medios como el videojuego o la música,

³²⁸ *American Splendor* (Harvey Pekar, Dark Horse Comics y DC Comics: 1976-2008).

³²⁹ Basada en la serie de novelas gráficas *Scott Pilgrim* (Bryan Lee O'Malley, Oni Press: 2004-2010).

hasta el punto de que en uno de los volúmenes el autor llega a proponer una lista de reproducción para acompañar a la lectura. La película tomaba el ejemplo y se construía desde el primer minuto como texto cargado de referencias e incursiones en otros códigos. De forma indiscriminada, *Scott Pilgrim contra el mundo* desplegaba onomatopeyas, cajas de texto presentando a los protagonistas o ubicando temporalmente la acción, pantallas partidas enfrentando a los personajes que interactúan entre sí, marcas de movimiento que envuelven a estos o imágenes congeladas o aceleradas para remarcar instantes concretos. Incluso, en algún que otro pasaje, los dibujos de Bryan Lee O'Malley literalmente tomaban el relevo de las formas cinematográficas para describir a través de un *flashback* la historia del primer novio de Ramona Flowers (Mary Elizabeth Winstead). Ese momento de traspaso que inserta un lenguaje dentro de otro certifica una ansiedad de intercambio que impregnaba todo el largometraje de Edgar Wright, sin perder de vista que esa voluntad de diálogo ya estaba en el original. Wright, además, extendía esa intencionalidad a campos como el de los videojuegos, utilizando el plano digital para simular la vista general de un juego de lucha, introduciendo indicadores de puntuación, medidores de vida y poder y grandes cantidades de monedas que aparecían cuando los sucesivos villanos –presentados como jefes finales de fase– eran derrotados por Pilgrim.



En *Scott Pilgrim contra el mundo* la utilización de códigos visuales del cómic y los videojuegos convierten a la película en un gran tapiz intermedial que recoge sensibilidades y modos de consumo del espectador que ha crecido en la era digital

En definitiva, la superposición constante de códigos convertía el conjunto en un gran tapiz intermedial concebido para espectadores que han crecido en la era digital, y que no entienden sus relaciones sociales sin la mediación de la tecnología. Se trata, por tanto, de un perfecto escenario en el que se manejan todo un espectro de sensibilidades que revelan nuevas formas de producción y de consumo, todas ellas fraguadas en la misma materia intangible en tanto que también es lenguaje –lo digital–. La unión reforzada en los últimos tiempos entre autoría y novela gráfica ha encontrado, de esta manera, una extensión al cine que entiende los efectos visuales no como pirotecnia accesoria, sino como herramientas en las que encontrar la mimesis o adentrarse en una nueva expresividad. Esa vinculación, como se ha visto, ha dado pie a fructíferas colaboraciones entre directores y autores, cuando no son los segundos los que toman las riendas tras las cámaras para asegurarse de que su visión es respetada, caso del ya mencionado Frank Miller o de Joseph Kosinski, que crearía una utopía futurista en una novela gráfica inpublicada que sería, a la postre, la base para su *Oblivion* (Kosinski, 2013). Por otra parte, otros directores han dejado de lado esa auto-reflexividad hacia una conciencia intermedial y han tomado la fuente como material que ajustar a las coordenadas que les han definido como cineastas. Es el caso de *Una historia de violencia* (*A History of Violence*, David Cronenberg, 2005), en la que David Cronenberg utilizó la novela gráfica de John Wagner y Vince Locke³³⁰ para establecer un punto de giro en su filmografía, que desde entonces abandonaría un cine más centrado en el bioterror para abordar otro con las pulsiones humanas como núcleo. La novela se estructuraba como relato *noir* sobre un padre de familia que se ve alcanzado por su antigua vida, en la línea de *Retorno al pasado* (*Out of the Past*, Jacques Tourneur, 1947), pero con un fuerte subrayado de la violencia. El filme, en cambio, relegaba esa violencia a estallidos puntuales y no se centraba tanto en la trama que contempla el regreso a ese traumático pasado, sino en sus consecuencias en la vida familiar y la paz local de un pequeño pueblo. En ese sentido, la experimentación visual para Cronenberg ocupaba un lugar poco relevante, al igual que para Guillermo del Toro en su *Hellboy* (Guillermo del Toro, 2004) y *Hellboy 2: El ejército dorado* (*Hellboy II: The Golden Army*, 2008)³³¹, saga fundada a partir de los cómics de Mike Mignola, pero

³³⁰ *A History of Violence* (John Wagner y Vince Locke, Paradox Press y Vertigo: 1997).

³³¹ A las que hay que añadir una tardía tercera entrega, *Hellboy* (Neil Marshall, 2019), ya sin Del Toro tras la cámara ni Ron Perlman en el papel protagonista, reemplazados respectivamente por Neil Marshall y David Harbour.

que mantendría una relación muy vaga con estos³³² a pesar de que el propio Mignola trabajó con el realizador en el proceso de adaptación. En este caso, esa búsqueda visual tampoco era importante en relación con las viñetas, sino en relación con la fascinación de Del Toro por conjugar tipos mitológicos y fantásticos, lo que hacía de las entregas dirigidas por el mexicano dos aportaciones más a una carrera que se mueve dentro de unos parámetros definidos. En un género distinto, *Camino a la perdición* (Road to Perdition, Sam Mendes, 2002) era un vehículo para la puesta en escena pulcra y perfeccionista de su director Sam Mendes, que elaboraba una gramática de cine negro embellecido hasta el extremo, que en realidad poco tenía que ver con el blanco y negro áspero de la obra gráfica de Max Allan Collins y Richard Piers Rayner³³³. La adaptación, aquí, sirve a la reafirmación de unas claves estéticas propias y no a la reelaboración personal de otras ajenas. Del mismo modo, la película de acción ambientada en Berlín durante la Guerra Fría *Atómica* (Atomic Blonde, David Leitch, 2017) partía de la novela gráfica *The Coldest City*, de Antony Johnston y Sam Hart³³⁴, pero cambiaba su estilo expresionista y en blanco y negro por una piel fría, de tonos apagados y ritmos *techno-pop*. *2 guns* (Baltasar Kormákur, 2013), vehículo de acción al servicio de Denzel Washington y Mark Wahlberg, adaptaba los cómics homónimos de Steve Grant y Mateus Santolouco³³⁵. *The Scribbler* (John Suits, 2014) adaptaba la novela gráfica de Dan Schaffer³³⁶ con un guion del propio autor, sobre una chica con una enfermedad mental que pretende eliminar varias personalidades con una máquina experimental. Y *R.I.P.D. Departamento de Policía Mortal* (RIPD. Rest in Peace Department, Robert Schwentke, 2013) hacía lo propio con la serie de cómics –luego recogidos en formato de novela gráfica– de Peter M. Lenkov³³⁷, punto de encuentro entre el fantástico y el policiaco, trasladados a pantalla en tono de comedia de acción de trazos negros. En el apartado estrictamente infantil, *Monkeybone* (Henry Selick, 2001) adaptaba la novela gráfica *Dark*

³³² La primera *Hellboy* se inspiraba parcialmente en la mini-serie *Hellboy: Seed of Destruction* (John Byrne y Mike Mignola, Dark Horse Comics: marzo-junio de 1994). *Hellboy: El ejército dorado* parte de un argumento prácticamente original en su integridad y sólo toma los personajes de Mignola. El *Hellboy* de Neil Marshall toma prestados elementos de *Hellboy: Darkness Calls* (Hellboy #27-#32, Mignola y Duncan Fegredo, Dark Horse Comics: mayo-noviembre de 2007), *Hellboy: The Wild Hunt* (Hellboy #37-#44, Mignola y Fegredo, Dark Horse Comics: diciembre de 2008-marzo de 2009 y agosto-noviembre de 2009), *Hellboy: The Storm* (Hellboy #47-#49, Mignola y Fegredo, Dark Horse Comics: julio-septiembre de 2010), *Hellboy: The Fury* (Hellboy #55-#57, Mignola y Fegredo, Dark Horse Comics: junio-agosto de 2011) y *Hellboy in Mexico* (Hellboy #46, Mignola y Richard Corben, Dark Horse Comics: mayo de 2010).

³³³ *Road to Perdition* (Max Allan Collins y Richard Piers Rayner, Paradox Press: 1998).

³³⁴ *The Coldest City* (Antony Johnston y Sam Hart, Oni Press: 2012).

³³⁵ *2 Guns: Armados en las sombras* (2 Guns, Steve Grant y Mateus Santolouco, Norma Editorial: 2013)

³³⁶ *The Scribbler* (Dan Schaffer, Image Comics: 2006).

³³⁷ *Rest In Peace Department* (Peter M. Lenkov y Lucas Marangon, Dark Horse Comics: 2012).

Town, de Kaja Blackley y Vanessa Chong³³⁸ a las modulaciones tenebrosas del cine de Henry Selick –director de títulos como *Pesadilla antes de Navidad* (*The Nightmare Before Christmas*, Selick, 1993), *James y el melocotón gigante* (*James and the Giant Peach*, Selick, 1996), *Los mundos de Coraline* (*Coraline*, Selick, 2009)– en una comedia negra que combinaba acción real y animación *stop-motion*. Por último, la saga *El diario de Greg*³³⁹, de Jeff Kinney, dio pie a una franquicia de películas infantiles³⁴⁰, y *La invención de Hugo Cabret*³⁴¹, de Brian Selznick, sirvió como vehículo del homenaje de Martin Scorsese a Georges Méliès en *La invención de Hugo* (*Hugo*, Scorsese, 2011), pese a que ambas fuentes no son estrictamente novelas gráficas sino novelas ilustradas, en las que su componente visual adquiere un peso fundamental.

En Europa, la novela gráfica ya había adquirido de antemano una connotación autoral dada por la tradición en la que se inscribía. En Reino Unido, *Cuando el viento sopla* (*When the Wind Blows*, 1986) era un temprano ejemplo de adaptación del nuevo formato que encontraba su referente en la novela gráfica publicada por Raymond Briggs en 1982³⁴², sobre la cotidianidad y supervivencia de una pareja de ancianos tras un ataque nuclear. Briggs se implicó en el proceso escribiendo el guion de la película que dirigía el animador Jimmy T. Murakami³⁴³, aproximándose al estilo gráfico propuesto por Briggs sin paliar su inapelable deriva trágica o su desencanto. En el ámbito francófono se dan asimismo autores que han asumido directamente la adaptación de sus trabajos, como la autora francesa de origen iraní Marjane Satrapi en *Persepolis* (Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud, 2007), adaptación de la novela auto-biográfica homónima³⁴⁴ en la que relataba su experiencia como testigo de la Revolución Iraní y exiliada. Satrapi elegía la animación como prolongación de su dibujo en blanco y negro, manteniéndose fiel tanto en el trazo como en la narración. En la misma línea, la pareja de autores de Costa de

³³⁸ *Dark Town* (Kaja Blackley y Vanessa Chong, Mad Monkey Press: 1995).

³³⁹ La saga literaria se inició con *El diario de Greg* (*Diary of a Wimpy Kid*, Jeff Kinney, Editorial Molino: 2007), a la que posteriormente han seguido 12 volúmenes.

³⁴⁰ Constituida por cuatro películas: *El diario de Greg* (*Diary of a Wimpy Kid*, Thor Freudenthal, 2010), *Diario de Greg 2: La ley de Rodrick* (*Diary of a Wimpy Kid: Rodrick Rules*, David Bowers, 2011), *Diario de Greg 3: Días de perros* (*Diary of a Wimpy Kid: Dog Days*, Bowers, 2012) y *Diario de Greg: Carretera y manta* (*Diary of a Wimpy Kid: The Long Haul*, Bowers, 2017).

³⁴¹ *La invención de Hugo Cabret* (*The Invention of Hugo Cabret*, Brian Selznick, SM: 2007).

³⁴² *Cuando el viento sopla* (*When the Wind Blows*, Raymond Briggs, Círculo de lectores: 1984).

³⁴³ Y en el cual se implicarían dos referentes de la música británica de la talla de Roger Waters y David Bowie, tanto en la banda sonora como en el apartado de la producción.

³⁴⁴ *Persepolis* (Marjane Satrapi, Pantheon Books: 2000).

Marfil Marguerite Aboutet y Clément Oubrerie realizaron la adaptación animada *Aya de Yopougon* (Marguerite Aboutet y Clément Oubrerie, 2012), a partir de su novela gráfica *Aya of Yop City* (Marguerite Aboutet y Clément Oubrerie, Gallimard: 2005-2010). Por último, cabe destacar dos novelas gráficas que se convirtieron en proyectos internacionales, reafirmando la progresiva ruptura de fronteras en los intercambios cómic-cine: *Una bala en la cabeza* (*Bullet to the Head*, Walter Hill, 2012), producción estadounidense de acción al servicio de Sylvester Stallone, partía de la novela gráfica *Du plombé dans la tête* (Matz y Colin Wilson, Casterman: 2013); y *Rompenieves*, co-producción internacional —en la que participan Corea del Sur, República Checa, Estados Unidos y Francia— que batió el récord como filme más costoso de la historia del cine surcoreano y cuya fuente era el cómic francés *Le Transperceneige*, de Jacques Lob y Jean-Marc Rochette. Este último ejemplo, historia que escenificaba la lucha entre clases en un tren que recorre un mundo yermo y post-apocalíptico, dejaba a un margen al homenaje artístico para reinterpretar las coordenadas estéticas de las que partía y ajustarlas a la personalidad del cineasta. Una divergencia que señalaba Jordi Costa:

Bong Joon-ho ha decidido tomar la poderosa idea de partida (...) pero prescindir de todo diálogo con el estilo, un tanto funcional, de Rochette. Parece como si el cineasta hubiese decidido soñar una existencia alternativa de la obra fuera de las sobrias páginas de la publicación que la vio nacer — el (*À suivre*) de Casterman—, desplegando su potencial para el barroquismo mucho más allá de lo que proponían las exuberancias formales de la publicación rival *Métal Hurlant* (Costa, 2014).

De esta manera la asociación de las grandes tradiciones a dos sensibilidades distintas respecto a la adaptación y la relación con la fuente, tal y como propone Pons (Pons, 2013) —es decir, la reorganización icónica y de personajes por el lado norteamericano y el homenaje artístico por el francófono—, es útil en tanto que ayuda a entender una evolución general del cine inspirado en cómics, pero inevitablemente está cargada de excepciones que hacen imposible una estricta clasificación. Más bien cabría decir que se trata de un horizonte líquido pero prometedor, en el que las posibilidades de diálogos e intercambios se multiplican a cada nueva obra en uno y otro medio.

Viejas y nuevas derivas de la imagen

El recorrido desde las primeras manifestaciones del cómic y cine hasta la constitución de una red de relaciones intermediales que definen las derivas de las adaptaciones presentes y futuras arroja luz sobre las distintas tendencias industriales y autorales que han marcado dos caminos paralelos y a menudo tangentes. Ambos medios han mantenido un largo y a menudo disoluto diálogo que se intensificó después de que la industria del cómic entrara en una crisis fulminante en los 90 y cuando el cine acometió su revolución digital, unida a una organización de derechos cinematográficos al abrigo de las *majors* de Hollywood. En retrospectiva, el acaecimiento de la Edad Moderna o Edad de Hierro de los cómics supuso en cierto modo una alteración en el estatus del medio para enrocarlo en una interdependencia con otras sinergias mercantiles, entre las que el cine ocupa un lugar preeminente. Sería, en conclusión, un punto y seguido a un recorrido que podría sintetizarse así:

Años	Cómic	Cine / Televisión
1895 - 1938	Aparición de las primeras viñetas (Yellow Kid). Primeras tiras cómicas (<i>Dream of the Rarebit Friend, Little Nemo in Slumberland, Krazy Kat, Gasoline Alley, Bringing Up Father, Thimble Theatre</i>). Consolidación de los formatos <i>daily</i> y <i>Sunday</i> . Aparición de los primeros formatos de <i>comic book</i> autónomos.	Cortos de animación (<i>cartoons</i>). Experimentos de Winsor McCay (<i>Gertie the Dinosaur</i>). Adaptaciones de <i>Krazy Kat</i> . Trabajos de animación de los hermanos Fleischer (<i>Popeye the Sailor</i>).

<p>1938 - 1954</p>	<p>Edad de Oro de los cómics. Aparición de primeras cabeceras de superhéroes (Superman, Batman, Wonder Woman). Influencia del <i>pulp</i>. Éxito y expansión del nuevo mercado.</p>	<p>Seriales cinematográficos. Aparición de la televisión y, con ella, las primeras adaptaciones seriadas (<i>The Adventures of Superman</i>). Primer largometraje basado en Superman (<i>Superman and the Mole Men</i>).</p>
<p>1954 - 1970</p>	<p>Edad de Plata de los cómics. Publicación de <i>Seduction of the Innocent</i>, de Frederic Wertham. Investigación del Senado para la Delincuencia Juvenil. Periodo de auto-regulación y censura. Fin de EC Comics. Crisis y reformulación de cabeceras. Emergencia de Marvel con una nueva aproximación al género de superhéroes y nuevos títulos (Spider-Man, 4 Fantásticos...).</p>	<p>Adaptaciones aisladas en el cine (<i>Li'l Abner</i>, <i>El príncipe valiente</i>). Éxito de la serie <i>Batman</i> en televisión. Series animadas adaptan varios cómics de superhéroes tanto de Marvel como de DC. Estudios europeos adaptan en formato animado aventuras de Tintín, Astérix y Obélix o Lucky Luke. Alternativa adulta bajo un cierto sello de autor (<i>Barbarella</i>, <i>Modesty Blaise</i>).</p>
	<p>Edad de Bronce de los cómics. Los cómics adquieren mayor consciencia de su tiempo y</p>	

<p>1970 - 1985</p>	<p>abordan temas antes intocables: alcoholismo, drogas, pobreza. Consolidación de corrientes <i>underground</i> (Robert Crumb). Publicación de <i>A Contract with God and Other Tenement Stories</i> (Eisner), primera obra en definirse como <i>novela gráfica</i>.</p>	<p><i>Superman</i> redefine el cine de superhéroes y el <i>blockbuster</i>. Adaptaciones musicales de las historietas de Popeye y Little Orphan Annie. Éxito de las series televisivas de acción real <i>Wonder Woman</i> y <i>The Incredible Hulk</i>.</p>
<p>1985 - Presente</p>	<p>Edad Moderna o Edad de Hierro de los cómics. Paso a una mayor gravedad en los cómics de superhéroes. Actualización y reformulación de diversas cabeceras. Consolidación del formato de novela gráfica. Crisis editorial de los 90. <i>Boom</i> del coleccionismo. Aparición de puntos de venta alternativos que proveen títulos sin el sello de</p>	<p>Las adaptaciones de Batman a cargo de Tim Burton redefinen al personaje en la pantalla bajo los parámetros de los cómics de Frank Miller y Alan Moore. Recuperación para el cine de personajes clásicos como Dick Tracy o The Phantom. Reorganización de los derechos para adaptaciones en el cine de cómics de superhéroes. Instauración del cine digital. Uso creciente de herramientas digitales en esas adaptaciones. Éxito de la saga <i>X-Men</i>. Adaptaciones de novelas gráficas en</p>

	aprobación de la industria. Reformulación del mercado de los cómics con un ojo puesto en mercados paralelos (<i>merchandising</i> , juguetes, adaptaciones).	estrecho vínculo con el original (<i>300</i> , <i>Watchmen</i>). Creación del Marvel Cinematic Universe y el DC Extended Universe. Expansión a la televisión del <i>boom</i> de los superhéroes, con universo integrado en el caso de Marvel e independiente en el de DC.
--	--	---

La panorámica que ha ocupado este capítulo, sin embargo, no tiene como objetivo último una recopilación cronológica o una visión general sobre los procesos de adaptación, sino que se ubica en una reflexión más amplia sobre el modo en el que, en medio de tendencias generales asentadas y que mantienen los límites formales de cada medio delimitados, aparecen voces particulares y dinámicas que apuestan por una exploración de la identidad y lenguaje de la obra en la que se basan. La intermedialidad que pretende analizar este estudio se plantea, como ha hecho Asunción López-Varela Azcárate (López Varela Azcárate, 2011: 96), si existe una materialidad específica que depende de cada medio y, en tanto que cine y cómic tienen en común su carácter visual, si puede existir una correspondencia formal que trascienda la sempiterna circunscripción de la noción de fidelidad a la capacidad de cada película de ajustarse a los hechos narrados originalmente por el cómic. Si existe esa correspondencia que puede subvertir fronteras ontológicas, la intención final es señalar los recursos y estrategias formales a través de los cuales se activan esos vínculos, para lo cual cabe dar por supuesto que existe un espectador formado y capaz de reconocerse en esa interacción de sensibilidades y formatos, del mismo modo que debe existir un creador educado en esas mismas coordenadas para que el mensaje habilite la comunicación entre emisor y receptor. Particularmente, es importante subrayar el papel de estos últimos en tanto que son los autores los que tratan de potenciar su personalidad y visión a menudo desde el interior de la propia industria. Establecida esa relación, resulta primordial para la meta que aquí se busca identificar los recursos

audiovisuales que en el cine permiten esa dialéctica con el cómic. En este texto ya se han apuntado algunos de ellos: el plano-secuencia como solución para evocar el flujo continuo de lectura, la cámara lenta y el plano congelado como emulación de la viñeta, la alternancia entre el *fast-motion* y el *slow-motion* como recreación de las dinámicas de movimiento y acción de una viñeta a otra, o la utilización de la tecnología *mocap* o de captura de movimientos para plasmar la gestualidad del dibujo original. Estos activan dicha relación y en consecuencia serán explorados en mayor profundidad. Por el momento, su presencia plantea al menos dos reflexiones ineludibles. De un lado, la importancia de la progresiva implantación de la tecnología digital, que ha permitido la creciente manipulabilidad de la imagen y por tanto multiplicado las posibilidades de recrear texturas, colores y dinámicas dentro del plano que hasta entonces no eran posibles. En ese sentido, títulos como *300* o *Sin City: ciudad del pecado* resultan inimaginables en un contexto anterior al del cine digital, en tanto que replican una estética desde cero, desde el lienzo en blanco que supone el panel de croma. Esa (in)materialidad digital se postula como lugar donde, desde los límites de un medio, se puede invocar las especificidades formales de otros. Previamente a la llegada de esta, esa intermedialidad marcada por la mimesis para con el elemento gráfico se veía reducida a aisladas manifestaciones desde la animación, donde los esfuerzos de Winsor McKay a partir de su propia obra o las adaptaciones de las tiras del *Krazy Kat* de George Herriman introducían bocadillos de diálogo. La animación ha sido, ya desde esos primeros conatos, el refugio donde por proximidad eran más factibles tales ejercicios de asimilación, no así el cine de acción real donde las opciones, ya desde el tiempo del serial, eran más limitadas. La libertad que ha ofrecido el cine digital ha constituido un vector para habilitar nuevas expresiones que rompían con el modelo dominante, el de una adaptación que busca ante todo capitalizar el impacto del original y que sólo toma de este sus aspectos más identificativos para rearmarlos independientemente –el modelo *Superman* mencionado anteriormente– y a menudo sin un discurso que contemple las consecuencias de ese traspaso. La otra conclusión que surge del análisis es la vinculación de esa prominencia de una intermedialidad entre la literalidad y la reflexión a una cierta voluntad de romper con ese paradigma y poner en énfasis el trabajo autoral frente a la usual fagocitación de personajes y mitologías. Habitualmente, esto se produce no a partir de obras *mainstream* del cómic cuya identidad se halla fuertemente condicionada por la continuidad editorial, sino con aquellas que se integran en el fenómeno de la novela gráfica como, precisamente, paraguas en el que disfrutar de una mayor libertad de formato, narrativas y temas.

Adaptaciones como *Watchmen* o *Scott Pilgrim contra el mundo* son, por ejemplo, partícipes de esa relativa revolución dentro de los cómics y han sido objeto de sendas adaptaciones al margen de las dinámicas más extendidas del cine de consumo generalizado. Frente a estas, el caso de las películas auspiciadas por Marvel y DC apenas encuentran espacio para la personalidad de sus directores, sino que se ven sujetas a un esquema respaldado por los intereses comerciales y la premeditada ampliación de franquicia –el Marvel Cinematic Universe y el DC Extended Universe–. Con todo, incluso en medio de esas sinergias industriales es posible encontrar, como apunta Roberto Morato refiriéndose a *Los Vengadores*, el efecto visual digital como sello distintivo de la factoría (Morato, 2015: 53). Por lo tanto, es prioritario advertir que, si bien el cine digital ha posibilitado toda una nueva serie de acercamientos que redefinen los conceptos de adaptación e intermedialidad, la ruptura respecto a rutinas formales no necesariamente se relaciona de forma exclusiva con un sector más independiente y con mayor carga autoral, pues obras de culto como *La liga de los hombres extraordinarios* o *V de Vendetta* han sido convertidas en material base de vagas traducciones cinematográficas con poco riesgo en su caligrafía. Así, establecer tendencias concretas puede ser útil hasta cierto punto y responder a ciertas generalidades, pero, en última instancia, se trata de voces particulares más o menos disipadas en un conglomerado casi inagotable de iconos y temas recurrentes en la cultura popular, fuerzas pujantes por destacar en un nuevo e ilimitado tablero de juego digital en el que las delimitaciones entre medios se acercan poco a poco a su derogación.

4. El cine como campo de batalla: la guerra entre DC y Marvel por la hegemonía del cine de superhéroes

Resulta una obviedad insistir en la importancia del superhéroe dentro de la cultura popular. La aparición de Superman levantando un coche en la portada del número uno de Action Comics en junio de 1938 supuso un terremoto que provocó una inmediata fascinación entre miles de lectores, la cual no ha hecho sino reciclarse y acrecentarse para acabar definiendo al hombre de acero como producto cultural perenne de pervivencia garantizada a través de las generaciones. Tal y como señaló Umberto Eco:

Superman no puede consumirse, porque es un mito es inconsumible. El personaje del mito clásico se hacía precisamente inconsumible porque era constitutivo de la esencia de la parábola mitológica el haber sido él ya consumado en alguna acción ejemplar; y le era igualmente esencial la posibilidad de un renacimiento continuo, simbolizando una especie de ciclo vegetativo o cierto carácter cíclico de los acontecimientos de la vida misma (Eco, 1984: 265).

La creación de Jerry Siegel y Joe Shuster tenía probada capacidad seductora desde sus rasgos, efectivamente, extraordinarios. Pero por más que aquel kryptoniano de capa roja y portentoso físico se presentara como una figura enteramente nueva, es ineludible señalar que, como toda figura cultural, Superman tenía sus antecedentes. Como ya se ha señalado, la influencia de la literatura *pulp* sobre los distintos formatos del cómic en la prensa en las primeras décadas del siglo XX fue decisiva en ese aspecto, y personajes como Buck Rogers o Doc Savage guardan un parentesco directo con él. Los relatos superheroicos que encontrarían su propio canon a partir de ese momento eran una extensión esencial de la literatura de aventuras de escritores como Edgar Rice Burroughs o Robert E. Howard, al tiempo que hallaba en el cómic un medio idóneo para explotar rasgos formales marcados y mitologías propias en las que mediaban reglas del juego particulares para el género – las estructuras maniqueas, el vestuario excéntrico, la vulnerabilidad que amenaza la superioridad del superhéroe–. Como ya se ha indicado también, el éxito de Superman

despertaría sucesivas respuestas editoriales con las creaciones de Batman, Wonder Woman y una larga lista de personajes en torno a los que se consolidarían los dos gigantes del cómic, DC y Marvel. No es pertinente volver sobre una historia sobre la que ya se ha dicho bastante, pero sí llamar la atención sobre el hecho esencial de que los superhéroes forjaron su propio relato a medida aspirando a la permanencia, a la continuidad ininterrumpida a través del tiempo. La estandarización y la regeneración son claves en esa supervivencia a la cultura popular que se prolonga por décadas —y que, evidentemente, sólo un selecto grupo de superhéroes ha conseguido alcanzar—. En lo primero ya se han apuntado las ideas de Gaumert y Moliterni o Eco. Durante los periodos de gran popularidad de personajes como Superman o Batman, existe una tendencia a consolidar historias dentro de unos parámetros de escasa flexibilidad, es decir, el acomodamiento a una fórmula que limita los riesgos y que vuelve periódicamente al punto de inicio para su repetición. Hay una subversión del orden, un conflicto que puede derivarse en subtramas más o menos complejas y una restauración final del equilibrio. Estos esquemas son frecuentes en las primeras décadas de vida de los personajes, no por casualidad aquellas en las que el cómic mantiene un estatus de medio menor y de entretenimiento infantil. Ahora bien, en cuanto una franquicia ofrece signos de agotamiento o busca vindicar una identidad más adulta, de mayor peso, entra en juego el segundo elemento, una regeneración que busca reactivar la atención sobre el superhéroe mediante líneas narrativas más arriesgadas, muertes de personajes y alteraciones esenciales en su universo. Así, el fallecimiento de Gwen Stacy en *The Night Gwen Stacy Died* marcó un hito en tanto que llegó más lejos de lo que ningún otro cómic había llegado al matar a una de sus protagonistas, en este caso el gran amor de Peter Parker/Spider-Man. Este tipo de maniobras acabarían encontrando su propia vía para la normalización sin suponer por ello la desestabilización del entero microcosmos superheroico. Uno de los argumentos para integrarlas sería la sucesión, es decir el superhéroe estipulado como un cargo que es heredado o legado y que por lo tanto permite abrir y cerrar etapas, como sucede con Green Lantern o Black Panther. Otro sería proponer historias alternativas a las narrativas oficiales seriadas, es decir, relatos con un margen de libertad mayor que no interfieren en la evolución general del personaje. Pero quizá una de las soluciones más eficaces sea la integración editorial de universos paralelos como es el Marvel Ultimate Universe en el caso de Marvel, línea en la que todo es posible, desde la suplantación de Spider-Man a manos de uno de sus mayores enemigos a una guerra entre diferentes bandos de superhéroes con no pocas bajas en combate o subtramas en las que alguno de ellos se ve

afectado por una enfermedad terminal. Del mismo modo, el multiverso de DC aglutina los múltiples universos paralelos que ha ido estableciendo la gigante durante varias décadas ininterrumpidas de publicación, de esta manera permitiendo un margen de maniobra importante respecto al destino de sus personajes. Dicha estrategia, además, ha permitido a ambas casas albergar a autores del medio con una poderosa visión autoral o directamente ya consagrados, que de esta manera aportaban su personalidad, caso de la etapa de Alan Moore en DC –entre 1985 y 1988– o Mark Millar tanto en DC como en Marvel Comics –en DC realizó obras entre 1994 y 2000, y en Marvel entre 1994 y 2011–. De esta manera, las dos grandes han propuesto vías para permitir un mayor peso de la autoría acorde a la temperatura de una era que ha heredado la dignificación acarreada por la novela gráfica.

Las infinitas posibilidades de la adaptación

Conviene establecer esta demarcación de las diversas líneas editoriales para a continuación entender que las adaptaciones cinematográficas de cómics de superhéroes se enfrentan a un sinnúmero de etapas, líneas narrativas principales y alternativas, *crossovers*, *spin-offs* y reinicios de franquicia. En definitiva, un maremagno de relatos y subrelatos que dificultan la elección de una narración concreta que defienda la visión canónica de personajes como Superman o Spider-Man en su paso al cine. Con esta cuestión han lidiado las *majors* responsables de las franquicias más importantes del cine de superhéroes. En ocasiones esto se ha traducido en estabilidad bajo la batuta de una figura que mantenía el control creativo sobre una saga concreta, ya sea desde las funciones de cineasta o desde la producción. Es el caso de Bryan Singer, que lideró la larga saga de *X-Men* mientras esta se desempeñó bajo el sello de la 20th Century Fox. Con *X-Men* y *X-Men 2* Singer estableció un modelo al que las sucesivas secuelas y precuelas rendían cuentas, hasta que el estreno de *Logan*, marcó un desvío y punto de inflexión antes de que los derechos de los personajes pasaran a manos de Disney-Marvel en 2019, con *X-Men: Fénix Oscura* como última entrega previa a la transición. De otro lado, Spider-Man encontró su vía de acceso al cine de la mano de un Sam Raimi que daría forma a una saga que en sus dos primeras entregas se mostraría conciliadora, espectacular y fijada sobre las aristas morales de su protagonista. Sin embargo, una tercera parte de ánimo más libre e incorrecto, con eventuales tonos de comedia, supusieron tanto para la crítica como para

el público una fricción lo bastante importante como para llevar a Sony Pictures a reiniciar la saga años después con *The Amazing Spider-Man* y *The Amazing Spider-Man 2: El poder de Electro*, para finalmente acabar compartiendo los derechos del personaje con Disney-Marvel en *Spider-Man: Homecoming* y *Spider-Man: Lejos de casa* –ya bajo las líneas maestras de la franquicia– y explorando las posibilidades de una saga refundada en torno al universo arácnido con *Venom* y otra en paralelo y animada con *Spider-Man: un nuevo universo*. Por lo tanto, la presencia de un liderazgo creativo en las sucesivas adaptaciones sobre el cine de superhéroes no siempre ha garantizado una cohesión de los proyectos a corto/medio plazo. Antes al contrario, han sido comunes las interferencias y los desajustes entre expectativas, resultados y recepción que han llevado a los estudios al entero replanteamiento de sagas. Huelga decir que existe un condicionante fundamental en el hecho de que: 1) se traten de adaptaciones sujetas a una enorme repercusión mediática, en tanto que se someten al examen de una importante comunidad de seguidores que conocen, en mayor o en menor medida, la trayectoria editorial de sus protagonistas; 2) se integran en una maquinaria industrial y comercial de gran envergadura, lo que limita considerablemente la posibilidad de que una propuesta más personal se abra paso.

Durante décadas el cine de superhéroes tuvo una existencia intermitente. Desde el estreno en 1978 de *Superman*, primer intento de definir el *blockbuster* en torno al tema, y hasta el momento actual, este ha pasado por décadas de indecisión, franquicias rotas por el fracaso, otras abortadas antes de nacer, películas de serie B lejos de hacer justicia a su fuente, subterráneas co-producciones europeas que terminaban en televisión y otras erráticas tentativas que durante largo tiempo parecieron denegar la posibilidad de que se concretaran sinergias sólidas. Por dos veces fue Warner Bros. la productora que tomó una iniciativa más ambiciosa, primero con la mencionada *Superman* y su secuela *Superman II*, cuyo rodaje inicialmente previsto como simultáneo –y truncado, con la consecutiva entrada de Richard Lester en la dirección– y plantel de intérpretes apuntaba a las esperanzas de una saga importante en el marco del Hollywood de entonces, y después con *Batman* y su secuela *Batman vuelve*, ambas a cargo de un Tim Burton que amoldó el carácter oscuro del Batman de Frank Miller a sus personales deformaciones góticas, de las que ya había dado muestras en *La gran aventura de Pee-Wee* (*Pee-wee's Big Adventure*, 1985) y *Bitelchus* (*Beetlejuice*, 1988). En ambos casos la perspectiva de una franquicia que mantuviera su éxito a través de consecutivas secuelas acabó diluyéndose

por motivos similares. En el caso de *Superman*, por los problemas de producción ya señalados y por un relevo creativo que acabó traducándose en un enfoque divergente y en clave de comedia en *Superman III*, relegando la cuarta parte a los presupuestos menos exigentes de la Cannon Films y llevando la serie a su disolución. En el caso de *Batman*, por el cambio de director tras las dos primeras entregas, después de las cuales la entrada de Joel Schumacher dio como resultado dos secuelas que se desviaban en tono e intenciones de las líneas trazadas por Burton. Sería precisamente la mentada saga de *X-Men*, iniciada por Fox a principios de los 2000, la primera en mantener unos estándares bajo el control creativo de Bryan Singer, quien curiosamente fracasaría al intentar una maniobra similar con Superman en *Superman Returns*. No sólo eso, su fórmula serviría como modelo a seguir para las futuras adaptaciones del MCU, con una conciliación del protagonismo de los diversos componentes del equipo mutante al tiempo que atendía la dimensión dramática de cada uno de ellos y buscaba el equilibrio de su acción. La otra saga que marcaría el camino al futuro cine de superhéroes sería la de *El Caballero Oscuro*, auspiciada por Christopher Nolan, si cabe una figura con aún más peso a la hora de definir la obra. La estructura de trilogía y el tono inequívocamente grave y metafísico configuró una terna de películas con una configuración autoral que podía responder en mayor o menor medida a la ambición de su artífice, pero que ofrecía una identidad claramente delimitada. Su influencia posterior también sería notable, en su caso en la formación del universo cinematográfico de DC que tendría lugar a partir de la década siguiente.

Marvel llega a las pantallas

Los estrenos en 2008 de *Iron Man* y *El increíble Hulk* inauguraron la primera fase de la estrategia creativa y comercial más ambiciosa que haya conocido el cine desde la consolidación del *blockbuster* como modelo en la década de los 70. Lo es por envergadura, porque se trata probablemente de la franquicia a gran escala con visos de recoger más títulos en su haber³⁴⁵, pero también por su compleja estructura de líneas narrativas armonizadas, paralelas y cruzadas, repartidas a lo largo de cinco fases. Lo es,

³⁴⁵ Hoy por hoy ese récord lo ostenta con 26 entregas oficiales la saga James Bond, otro producto cultural que ha vivido mutaciones y renovaciones varias desde que en 1962 se estrenara *Agente 007 contra el Doctor No*. A esa larga lista habría que añadir, además, el James Bond apócrifo de *Nunca digas nunca jamás* (Never Say Never Again, Irvin Kershner, 1983) y la sátira *Casino Royale* (Varios directores, 1967).

además, por el modo en que esa fructífera división cinematográfica se integra en un proyecto bajo el sello Marvel, si cabe más amplio, en el que se contemplan series producidas en colaboración con diversas cadenas de televisión como Netflix, Hulu o ABC, o los *Marvel One-Shots*, cortometrajes sobre personajes de la editorial. La totalidad de ese universo está cohesionado en un mismo proyecto que mueve una gran cantidad de intereses industriales, co-producciones y subproyectos paralelos que asimismo tienen su propia respuesta en cómics que adaptan su desarrollo al de la dimensión cinematográfica marvelita. Hoy por hoy, el MCU se despliega como sigue:

Largometrajes del MCU	
Película	Estreno
Fase 1	
<i>Iron Man</i>	2008
<i>El increíble Hulk</i>	2008
<i>Iron Man 2</i>	2010
<i>Thor</i>	2011
<i>Capitán América: El primer Vengador</i>	2011
<i>Los Vengadores</i>	2012
Fase 2	
<i>Iron Man 3</i>	2013
<i>Thor: El mundo oscuro</i>	2013
<i>Capitán América: El Soldado de Invierno</i>	2014
<i>Guardianes de la galaxia</i>	2014
<i>Vengadores: La era de Ultrón</i>	2015
<i>Ant-Man</i>	2015
Fase 3	
<i>Capitán América: Civil War</i>	2016
<i>Doctor Strange</i>	2016
<i>Guardianes de la galaxia, vol. 2</i>	2017
<i>Spider-Man: Homecoming</i>	2017
<i>Thor: Ragnarok:</i>	2017
<i>Vengadores: Infinity War</i>	2018
<i>Ant-Man y la avispa</i>	2018

<i>Capitana Marvel</i>	2019
<i>Vengadores: Endgame</i>	2019
<i>Spider-Man: lejos de casa</i>	2019
Fase 4	
<i>Black Widow</i>	2020
<i>Eternals</i>	2020
<i>Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings</i>	2021
<i>Doctor Strange in the Multiverse of Madness</i>	2021
<i>Thor: Love and Thunder</i>	2021
Fase 5	
<i>Blade</i>	Sin fecha prevista
<i>Black Panther II</i>	2022

Series del MCU		
Serie	Cadena de televisión / Plataforma	Años
<i>Agentes de S.H.I.E.L.D.</i>	ABC	2013-
<i>Agente Carter</i>	ABC	2015-2016
<i>Marvel's Inhumans</i> ³⁴⁶	ABC	2017-
<i>Daredevil</i>	Netflix	2015-
<i>Jessica Jones</i>	Netflix	2015-
<i>Luke Cage</i>	Netflix	2016-
<i>Iron Fist</i>	Netflix	2017-
<i>The Defenders</i>	Netflix	2017-
<i>The Punisher</i>	Netflix	2017-

³⁴⁶ La mini-serie *Marvel's Inhumans* (Scott Buck, ABC: 2017) adaptaba los cómics de los Inhumanos el equipo de superhumanos de la editorial, creado por Jack Kirby y Stan Lee. Su debut editorial tuvo lugar en diciembre de 1965, en el número 45 de *Fantastic Four* (Fantastic Four [Vol. 1, #45, Stan Lee y Jack Kirby, Marvel Comics: diciembre de 1965]), como historia incluida en el número bajo el título *Among Us Hide... The Inhumans*.

<i>Runaways</i> ³⁴⁷	Hulu (web TV)	2017-
<i>Cloak & Dagger</i> ³⁴⁸	Freeform	2018-
<i>New Warriors</i>	Sin cadena o plataforma asignada	Sin fecha prevista
<i>The Falcon and the Winter Soldier</i>	Disney+	2020-
<i>WandaVision</i>	Disney+	2021-
<i>Loki</i>	Disney+	2021-
<i>What If...?</i>	Disney+	2021-
<i>Hawkeye</i>	Disney+	2021-
<i>Ms. Marvel</i>	Disney+	Sin fecha prevista
<i>She-Hulk</i>	Disney+	Sin fecha prevista
<i>Moon Knight</i>	Disney+	Sin fecha prevista

Cortometrajes del MCU (Marvel's *One-Shots*)

*The Consultant*³⁴⁹

*A Funny Thing Happened on the Way to Thor's Hammer*³⁵⁰

*Item 47*³⁵¹

*Agent Carter*³⁵²

*All Hail to the King*³⁵³

Webseries / noticiarios del MCU

*WHIH Newsfront*³⁵⁴

³⁴⁷ Adaptación de la serie *Runaways* (Brian K. Vaughan y Adrian Alphona, Marvel Comics: 2003-). Inicialmente se prolongó durante un año y fue cancelada en 2004, pero Marvel la reactivó en 2005 y desde entonces ha permanecido vigente bajo distintos equipos creativos.

³⁴⁸ Adaptación de los personajes creados por Bill Mantlo y Ed Hannigan, cuya primera aparición tuvo lugar en *The Spectacular Spider-Man* (#64, Marvel Comics: marzo de 1982). Desde ese momento Cloak y Dagger, respectivos alias de Tyrone 'Ty' Johnson y Tandy Bowen, intervinieron en diferentes series y participaron en diversos equipos de superhéroes como los X-Men, los Dark X-Men, los New Warriors o los Marvel Knights.

³⁴⁹ *The Consultant* (Leythum, 2011).

³⁵⁰ *A Funny Thing Happened on the Way to Thor's Hammer* (Leythum, 2011)

³⁵¹ *Item 47* (Louis D'Esposito, 2012)

³⁵² *Agent Carter* (Louis D'Esposito, 2013)

³⁵³ *All Hail to the King* (Drew Pearce, 2014)

³⁵⁴ *WHIH Newsfront* (Youtube: 2015-2016)

El MCU empezó a desarrollarse en 2005 bajo el mandato de Avi Arad y la planificación de Kevin Feige, productor que orquestaría su ejecución a través de las distintas fases y que sería nombrado Presidente de Producción en 2007. Los extensos conocimientos de Feige sobre los cómics Marvel le habían permitido abrirse paso en las primeras adaptaciones de relevancia en calidad de productor asociado, productor ejecutivo o coproductor. Antes de convertirse en pieza clave en el amanecer de la fase uno, ya había formado parte del equipo de producción de una decena de largometrajes basados en cómics de la editorial, empezando por los de la saga *X-Men* y pasando por las dos entregas de los Cuatro Fantásticos, las secuelas de *Spider-Man*, los fracasos de *Daredevil*, *Elektra* y *The Punisher (El castigador)* y el *Hulk* de Ang Lee. Ese camino recorrido en los 2000 fue determinante para que Feige se convirtiera en ese líder visible del ambicioso proyecto marvelita desde su arranque en 2008. La presencia de una figura referencial en esa construcción a lo largo de diez años ha supuesto un elemento cohesivo que ha mantenido sus títulos dentro de unos parámetros que aluden tanto a unos estándares de producción como a unos márgenes narrativos en los que moverse para respetar el equilibrio global. La primera decisión en este sentido fue centrar ese universo en las licencias cinematográficas que ostentaba Marvel en ese momento, dejando por tanto líneas editoriales como las de *Spider-Man* o los *X-Men*, cuyos derechos detentaban entonces Sony Pictures y Fox, respectivamente. Cuestiones creativas aparte, la evolución del Marvel Cinematic Universe es también la de una serie de acuerdos industriales que afectan principalmente a la distribución. En 2005 Marvel Entertainment dio el primer paso al establecer una estrategia junto con Paramount Pictures para distribuir las películas de la primera fase a excepción de *El increíble Hulk*, que sería distribuida por Universal Pictures en un acuerdo al margen por el que Marvel mantenía los derechos sobre el filme y Universal sobre la distribución. En 2009, sin embargo, entró en escena Walt Disney Studios Motion Pictures con la compra de Marvel Entertainment por valor de cuatro mil millones de dólares. Un año más tarde Disney se hacía con los derechos de distribución de *Iron Man 3* y *Los Vengadores* –pese a que la participación de Paramount permanecería acreditada en ambas–, así como los derechos de explotación de material promocional y *merchandising*. Con la compra en 2013 de los derechos de distribución de la primera fase

³⁵⁵ *Agents of S.H.I.E.L.D.: Slingshot* (ABC: 2016)

—de nuevo excluyendo *El increíble Hulk*— Marvel pasó a situarse definitivamente bajo el sello de Walt Disney. A partir de ahí, y en lo sucesivo, Disney-Marvel centraría sus esfuerzos en aquellas licencias que todavía no estaban bajo su control. En 2015 llegó a un acuerdo con Sony Pictures Entertainment para que Spider-Man se integrara en el MCU, después de que Sony fracasara en su intento de crear su propia franquicia con *The Amazing Spider-Man* y *The Amazing Spider-Man 2: El poder de Electro*. Las primeras producciones en realizarse bajo estas condiciones serían *Spiderman: Homecoming* y su secuela *Spider-Man: lejos de casa*, si bien *Venom*, estrenada algo más de un año después de la primera, volvió a distanciarse de las posibilidades de ese desarrollo integrado, al igual que la cinta de animación *Spider-Man: un nuevo universo*, ambas dispuestas como alternativas propias de la *major*. Ese desvío se confirmó finalmente en agosto de 2019, cuando Sony Pictures y Disney anunciaron la ruptura en las negociaciones para asegurar la continuidad de Peter Parker/Spider-Man en el MCU, después de la negativa de Disney a seguir incluyendo al personaje en las mismas condiciones —Disney percibía un 5% de los réditos obtenidos en taquilla por las películas en solitario de Spider-Man, una cifra exigua para la *major* ante los más de 2.000 millones de dólares recaudados por las dos producciones dirigidas por Jon Watts— y la de Sony a incrementar el porcentaje de beneficios de su socia hasta el 50%, además de incluir en el trato a las demás figuras Spider-verso —caso de *Venom*, cuya primera adaptación obtuvo una recaudación de 856 millones de dólares³⁵⁶, haciendo de su continuación un proyecto deseable para Disney— (Flemnig Jr.: 2019).

El otro gran acuerdo para la ampliación de esa extensa nómina de superhéroes fue la compra de 21st Century Fox a manos de The Walt Disney Company, oficializado en marzo de 2019 por valor de 71.300 millones de dólares (Barnes, 2018). La compra implicó el trasvase de todas las licencias de superhéroes detentadas por Fox, incluidas las de los X-Men, los Cuatro Fantásticos y *Deadpool*. En los dos primeros casos, la compra de la *major* cancelaba definitivamente el intento de Fox de inaugurar su propia franquicia con sucesivos *crossovers*, en la que los mutantes y el equipo fantástico de Marvel hubieran acabado cruzándose. Al igual que Sony, en un momento dado la *major* aspiró a establecer su propio universo a partir de *Cuatro fantásticos y X-Men: Apocalipsis*. Sin

³⁵⁶ Fuente: Box Office Mojo.

embargo, ambas evidenciaron que Fox no estaba lista para afrontar ese salto y esas intenciones acabaron diluyéndose en desvíos excepcionales como *Logan* y accidentadas secuelas como *X-Men: Fénix Oscura*³⁵⁷, mientras en paralelo triunfaba en taquilla con *Deadpool* y *Deadpool 2*³⁵⁸, incursiones en una vertiente de comedia adulta dentro del cine de superhéroes de difícil conciliación con el resto franquicias aptas para un público familiar. En el momento de la compra Fox ya preparaba los estrenos de la citada *X-Men: Fénix Oscura* y de *The New Mutants* (Josh Boone, 2019), esta última con un planteamiento más cercano al cine de terror a partir del *spin-off* de cariz adolescente creado por Chris Claremont y Bob McLeod, *The New Mutants* (Chris Claremont y Bob McLeod, Marvel Comics, 1982-). Ambos estrenos, posteriores a la compra, se mantienen independientes del MCU, al que tanto los X-Men como los Cuatro Fantásticos como posiblemente *Deadpool* sólo se incorporarían a partir del año 2021 (Vega, 2018). Hoy por hoy, el total de las producciones para cine excluidas de ese universo común y oficial por diferentes motivos son estas:

Largometrajes no incluidos en el MCU que adaptan cómics de Marvel ³⁵⁹	
Película	Estreno
Anteriores al inicio del MCU	
<i>Howard, un nuevo héroe</i>	1986
<i>The Punisher: Vengador</i>	1989
<i>Capitán América</i>	1990
<i>The Fantastic Four</i>	1994
<i>Blade</i>	1998
<i>X-Men</i>	2000
<i>Blade II</i>	2002
<i>Spider-Man</i>	2002

³⁵⁷ Cuyas refilmaciones durante la producción no evitaron una mala recepción de la crítica y un rendimiento insuficiente en taquilla, recaudando en todo el mundo algo más de 235 millones de dólares sobre un presupuesto estimado de 200 millones (datos de julio de 2019). Fuentes: Box Office Mojo y Agar, 2019.

³⁵⁸ Con un presupuesto de 58 millones de dólares, *Deadpool* recaudó más de 783 millones de dólares en todo el mundo. Su secuela con un presupuesto más holgado, 110 millones, y acumuló 734 millones de dólares a nivel internacional. Fuente: Box Office Mojo.

³⁵⁹ No se incluyen en el listado los ya mencionados telefilms *Captain America* (1979), *Captain America II: Death Too Soon* (1979), *The Incredible Hulk Returns* (1988), *The Trial of the Incredible Hulk* (1989), *The Death of the Incredible Hulk* (1990) y *Nick Fury: Agent of Shield* (1998), los lanzamientos directos a vídeo de *The Punisher: Vengador* (1989) y *Capitán América* (1990) y la nunca estrenada *The Fantastic Four* (1994)

<i>Daredevil</i>	2003
<i>X2</i>	2003
<i>Hulk</i>	2003
<i>The Punisher (El castigador)</i>	2004
<i>Spider-Man 2</i>	2004
<i>Blade: Trinity</i>	2004
<i>Elektra</i>	2005
<i>Los Cuatro Fantásticos</i>	2005
<i>X-Men: La última decisión</i>	2006
<i>Ghost Rider: El motorista fantasma</i>	2007
<i>Spider-Man 3</i>	2007
<i>Los Cuatro Fantásticos y Silver Surfer</i>	2007
Posteriores al inicio del MCU	
<i>Punisher: War Zone</i>	2008
<i>X-Men orígenes: Lobezno</i>	2009
<i>X-Men: Primera generación</i>	2011
<i>Ghost Rider: Espíritu de venganza</i>	2011
<i>The Amazing Spider-Man</i>	2012
<i>Lobezno: Inmortal</i>	2013
<i>The Amazing Spider-Man 2: El poder de Electro</i>	2014
<i>X-Men: Días del futuro pasado</i>	2014
<i>Cuatro Fantásticos</i>	2015
<i>Deadpool</i>	2016
<i>X-Men: Apocalipsis</i>	2016
<i>Logan</i>	2017
<i>Deadpool 2</i>	2018
<i>Venom</i>	2018
<i>Spider-Man: Un nuevo universo</i>	2018
<i>X-Men: Fénix Oscura</i>	2019

Sin tener en cuenta esas producciones, el MCU supone la franquicia de mayor recaudación en el cine, con unos números totales que ascienden en agosto de 2019 a

22.560 millones de dólares entre sus 23 entregas, siendo *Vengadores: Endgame* su título más exitoso con 2.796 millones de dólares y con una media de 981,1 millones de dólares por película³⁶⁰.

En televisión las relaciones de producción y distribución entre Marvel y otras compañías no han sido menos intrincadas, ni su universo menos elaborado. Su lanzamiento oficial tuvo lugar en 2010 con Jeph Loeb al frente en calidad de productor ejecutivo con la responsabilidad de coordinar todas las series emplazadas en el MCU. En 2012 sus negociaciones con la cadena ABC dieron lugar a la serie *Agentes de S.H.I.E.L.D.*, con la implicación de Joss Whedon –director de las dos primeras entregas de *Los Vengadores*–. Con la cadena, Marvel también ampliaría las narrativas centradas en los agentes de S.H.I.E.L.D. en *Agent Carter* y adaptaría los cómics de los Inhumanos–. En el primer caso la serie dedicada a Peggy Carter dio para dos temporadas que se alternaban en la cadena con la emisión de *Agentes de S.H.I.E.L.D.* Pese a las críticas positivas, la audiencia de la serie decreció hasta llevarla a la cancelación. En el segundo caso la serie proyectada por Marvel y ABC disfrutó de un lanzamiento espectacular en cines IMAX antes de ser emitida en la cadena norteamericana en formato mini-serie y encontrar una recepción crítica negativa y una falta de interés del público.

Fue en las plataformas de televisión a la carta, y en concreto Netflix, donde Marvel encontró la oportunidad de consolidar un modelo de ficción seriada similar al propuesto en el contexto cinematográfico. Marvel Television se aliaría con ABC Studios en un proyecto que implicaría la producción de diversas series centradas en personajes de la editorial no incluidos en las superproducciones cinematográficas. Los más de 60 episodios proyectados serían proveídos a Netflix, y se centrarían en los componentes del grupo de superhéroes conocido como *The Defenders*, compuesto por Daredevil, Elektra Natchios, Jessica Jones, Iron Fist y Luke Cage. Cada personaje, a excepción de Elektra –que ocupa su lugar como secundaria en *Daredevil*–, disfrutaría de su propia serie y todos confluirían en la mini-serie de ocho episodios –a diferencia de los 13 de cada una de las anteriores– *The Defenders*. Pese a la simultaneidad de los proyectos, sería *Daredevil* la que ejerciera de punta de lanza. La serie creada por Drew Goddard sería clave en la

³⁶⁰ Fuente: Box Office Mojo.

definición de la esfera televisiva, en tanto que apostaba por un tono más duro y sombrío que impregnaba sus escenarios –el barrio neoyorquino de Hell's Kitchen–, elevaba la violencia –a diferencia de los títulos para cine, no había cabida para un público familiar– y proponía coreografías de lucha más físicas que espectaculares. Por otro lado, su acción no se veía alterada por el curso de los acontecimientos narrados en la gran pantalla. Es decir, sus sucesos se enmarcaban en ese contexto superior, pero transcurrían en paralelo marcando una clara frontera entre lo global –las aventuras de los Vengadores y sus respectivos miembros alrededor del mundo– y lo local –los esfuerzos de Daredevil/Matt Murdoch (Charlie Cox) y los de su principal enemigo, Wilson Fisk (Vincent D'Onofrio), dirigidos a restablecer, por medios opuestos, la paz y la estabilidad en el barrio en que nacieron y con el que se sienten identificados–. Las sucesivas series consagradas a los Defenders articularían su idiosincrasia propia, pero se ajustarían a esos mismos parámetros que trazaban una realidad más urbana. Asimismo, la segunda temporada de *Daredevil* otorgó una importancia capital al personaje de Frank Castle/Punisher, que acabaría desembocando en el estreno del *spin-off* *The Punisher*, de esta manera ampliando a seis series su espectro de adaptaciones sobre los cómics Marvel.



Los Defenders, el grupo de superhéroes consolidado en la esfera televisiva del Marvel Cinematic Universe

Fuera de Netflix, Marvel Television lanzó, de nuevo en co-producción con ABC Studios, su adaptación de *Runaways* (Stephanie Savage y Josh Schwartz, Hulu: 2017-), en Hulu, otra plataforma de vídeo bajo demanda. En esta ocasión el proyecto apuntaba a un público *teen*, llevando a la pantalla la historia de un grupo de adolescentes que descubren que sus padres forman parte de un grupo criminal. Por último, el abanico televisivo de Marvel se completaba con el estreno en la televisión por cable Freeform –nuevo nombre de ABC Family– de *Cloak & Dagger* (Joe Pokaski, Freeform: 2018-), dirigida al mismo sector que *Runaways* pero con mayor incidencia en el aspecto romántico, pues se centraba en la relación sentimental de dos adolescentes que adquirirían poderes. A todas estas series, ya producidas, se suman *New Warriors* (Kevin Biegel, sin fecha de estreno), adaptación actualmente en búsqueda de distribución del equipo superheróico creado por Tom DeFalco y Ron Frenz en 1989³⁶¹, la webserie *Agents of S.H.I.E.L.D.: Slingshot –spin-off* de *Agentes de S.H.I.E.L.D.* creado por ABC y con la agente Elena 'Yo-Yo' Rodriguez (Natalia Cordova-Buckley) como protagonista–, el episodio piloto no emitido *Most Wanted –otro spin-off* de *Agentes de S.H.I.E.L.D.* dirigido por Jeffrey Bell y Paul Zbyszewski–, el noticiario para Youtube *WHIH Newsfront* –en el que Leslie Bibb y Al Madrigal presentan noticias relacionadas con el universo Marvel– y el *put pilot* *Damage Control*, planteado como proyecto de comedia sobre el equipo de reparación de daños materiales causados por conflictos entre personajes de la editorial, que posteriormente acabaría ocupando un papel secundario en *Spiderman: Homecoming*. Mención aparte merece las series *Legión* (Legion, Noah Hawley, FX: 2017-) y *The Gifted* (Matt Nix, FX: 2017-), proyectos producidos por 20th Century Fox Television en colaboración con Marvel Television y vinculados a la franquicia X-Men, el primero sobre la historia del mutante David Haller/Legión³⁶² (Dan Stevens) y el segundo planteado desde el punto de vista de unos padres (Stephen Moyer y Amy Acker) que descubren las habilidades mutantes de sus hijos.

³⁶¹ El primer cameo de los New Warriors tuvo lugar en *The Mighty Thor* (Vol. 1, #411, Tom DeFalco y Ron Frenz, Marvel Comics: diciembre de 1989), al que le siguieron diversas apariciones en series a lo largo de los años. De hecho, la historia editorial de este equipo se ha visto repetidamente interrumpida en repetidas ocasiones.

³⁶² David Haller/Legión es hijo del Profesor Charles Xavier y Gabrielle Haller. El personaje, mentalmente enfermo, sufre de desorden de personalidad múltiple e hizo su primera aparición en *New Mutants* (#25, Chris Claremont y Bill Sienkiewicz, Marvel Comics: marzo de 1985).

En definitiva, y al margen de puntuales eventuales proyectos fallidos dentro de la múltiple estrategia televisiva, hoy por hoy el universo Marvel se despliega en dos grandes frentes audiovisuales que no interfieren entre sí, que funcionan independientemente y se dirigen a sectores de público diferenciados y que se construyen sobre rasgos estéticos y tonales divergentes aunque esencialmente complementarios, al tiempo que comparten unos mismos parámetros contextuales –aunque estos, especialmente en televisión, queden relegados a un segundo plano–.

El sueño audiovisual de DC

La gran diferencia entre el Marvel Cinematic Universe y el DC Extended Universe es que el primero, como ya se ha dicho, abarca múltiples medios y formatos, mientras que la continuidad narrativa del segundo se limita al cine, por lo que en realidad se trata de un proyecto menos ambicioso en su base. Los primeros intentos de DC por establecer un universo conjunto, siempre aliada con Warner Bros., se remontan a 2002, fecha en la que la *major* canceló un primer proyecto que enfrentaría a Batman y a Superman bajo la dirección de Wolfgang Petersen y con guion de Akiva Goldsman. La cancelación vino seguida por la puesta en marcha de *Batman Begins* y la consecuente trilogía llevada a cabo por Christopher Nolan, y de *Superman Returns*, el conato de reiniciar la franquicia del personaje de Jerry Siegel y Joe Shuster con Bryan Singer al frente y Brandon Routh en el papel de Kal-El/Clark Kent. La nueva película de Superman se ceñía con afecto a la mitología más reconocible del hombre de acero y esencialmente homenajeaba a la saga iniciada en los 70 por Richard Donner. Su recepción crítica fue, por lo general, positiva, pero sus números en taquilla³⁶³, aunque nada desdeñables, no fueron lo bastante buenos para convencer a Alan F. Horn, presidente de Warner Bros., de seguir adelante con un proyecto de secuela. La trilogía de El Caballero Oscuro, por su lado, seguiría un camino propio hacia el éxito³⁶⁴, basado en la autoría de Nolan y descartando un futuro similar al de Marvel, pese a la inclusión de personajes como Dick Grayson/Robin, o Selina Kyle/Catwoman, de gran relevancia en los cómics de Batman. Tampoco *Catwoman*, la

³⁶³ *Superman Returns* recaudó 391 millones de dólares en todo el mundo, sobre un presupuesto de 270 millones. Fuente: Box Office Mojo.

³⁶⁴ Entre las tres películas que conforman la trilogía la recaudación ascendió a 2.460,7 millones de dólares en todo el mundo. A día de hoy, *El Caballero Oscuro: La leyenda renace* y *El Caballero Oscuro* siguen siendo las adaptaciones sobre cómics de DC con mayor acumulado.

desastrosa adaptación firmada por Pitof, prometía trazar líneas confluyentes más allá de su eventualidad.

Hacia 2007, y en paralelo a las películas de Batman, el estudio se centraría en realizar una película sobre la Liga de la Justicia que iba a llevar el título de *Justice League Mortal*. Sin embargo, este quedó abortado tras la imposibilidad de asegurar exenciones fiscales para filmar en Australia y la huelga del sindicato de guionistas de 2007-2008, que impidió un ulterior desarrollo del guion (Fleming y Garrett, 2008). No sería hasta 2013 que la posibilidad de una franquicia quedaría inaugurada con *El hombre de acero*. El éxito de la cinta de Zack Snyder³⁶⁵ llevó al estudio a plantear a tenor seguido una secuela que por primera vez enfrentaría a los dos personajes cabecera de la editorial, de nuevo bajo el mando creativo de Snyder. *Batman v Superman: El amanecer de la justicia* se estrenó tres años después convirtiéndose en uno de los títulos más taquilleros del estudio pese a las pobres críticas³⁶⁶. También en la piedra angular de las interrelaciones entre sus personajes: además de forjar la rivalidad, enemistad y finalmente amistad entre Batman y Superman, introducía a Diana de Temiscira/Wonder Woman, asphaltando de este modo el camino hacia la Liga de la Justicia. El mismo año del estreno de *Batman v Superman* se acentuaron las dudas del DCEU con el estreno de *Escuadrón suicida*, presentación en sociedad de la liga de villanos de la editorial –y primer largometraje no dirigido por Snyder, que pasaba aquí a la producción ejecutiva– que puso en evidencia la inestabilidad del proyecto de franquicia a un corto/medio plazo al seguir un camino parecido al de *Batman v Superman*: fue vapuleada por los medios por su falta de carisma y su desastrosa planificación de la acción y obtuvo una recaudación similar a la de aquella, por lo que dado su presupuesto menor acabó resultando más rentable³⁶⁷. Sería *Wonder Woman* la película que, al año siguiente, enderezaría ese rumbo común. Dirigida por la cineasta Patty Jenkins y supervisada por Snyder sólo desde la producción, se convirtió en el primer gran proyecto de estudio consagrado a una superheroína –dejando al margen la fallida *Catwoman*– y también el primero llevado a cabo por una mujer. Pero además, *Wonder Woman* recibió críticas favorables como la incursión más equilibrada del universo DC,

³⁶⁵ Su recaudación mundial ascendió a 668 millones de dólares, partiendo de un presupuesto de 291 millones.

³⁶⁶ Con un presupuesto de 250 millones de dólares, *Batman v Superman* recaudó unos 873 millones de dólares en todo el mundo. Fuente: Box Office Mojo.

³⁶⁷ Costó 175 millones de dólares y llegó a recaudar algo más de 746 millones a nivel global. Fuente: Box Office Mojo.

además de conseguir una recaudación similar a la de *Batman v Superman* pese a contar con 100 millones de dólares menos de presupuesto³⁶⁸. Meses después se estrenaría *Liga de la Justicia*, de nuevo bajo la dirección de Snyder, pero precedida por considerables problemas de producción. Los resultados en taquilla, aunque de nuevo nada despreciables, indicaron un rendimiento menor del esperado³⁶⁹, situando a la franquicia de DC en un delicado punto antes de que *Aquaman* y *Shazam!* de nuevo equilibraran la balanza y certificaran, ya con Snyder fuera de la órbita de la franquicia, su viraje hacia un cine de superhéroes más familiar y accesible en la estela de Marvel³⁷⁰, viraje una vez más puesto en cuestión por el éxito de *Joker*, diametralmente opuesta en tono e intenciones en su independencia respecto a la continuidad principal. Seguirán a estas *Wonder Woman 1984* (Patty Jenkins, 2020), *Birds of Prey (And the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn)* (Cathy Yan, 2020)³⁷¹ y diversos proyectos aún no confirmados que planean repartir protagonismo entre personajes de la editorial como Cyborg o Linterna Verde. Así, el cuerpo audiovisual del DC Extended Universe, en cuanto a largometrajes se refiere, quedaría así a agosto de 2019:

Largometrajes del DC Extended Universe	
Película	Estreno
<i>El hombre de acero</i>	2013
<i>Batman v Superman: El amanecer de la justicia</i>	2016
<i>Escuadrón suicida</i>	2016
<i>Wonder Woman</i>	2017
<i>La Liga de la Justicia</i>	2017

³⁶⁸ La película de Patty Jenkins recaudó casi 822 millones de dólares en todo el mundo a partir de un presupuesto de 149 millones de dólares, mientras que la de Snyder alcanzó los 873 millones tras haber contado con un presupuesto de 250 millones. Fuente: Box Office Mojo.

³⁶⁹ *La liga de la justicia* contó con un presupuesto estimado de unos 300 millones de dólares y recaudó en todo el mundo unos 658 millones de dólares, un total que la sitúa ligeramente por encima de lo que *Vengadores: Infinity War* acumuló sólo en el primer fin de semana (630 millones de dólares). Fuentes: IMDb y Box Office Mojo.

³⁷⁰ Una rectificación refrendada por sus resultados. Ambas encontraron el beneplácito de la crítica, más o menos entusiasta, y obtuvieron buenos resultados en taquilla. *Aquaman* contó con un presupuesto estimado de 160 millones de dólares (Agar, 2018) y acumuló cerca de 1.148 millones de dólares, mientras que *Shazam!*, con un coste de 100 millones de dólares, registró en todo el mundo unos nada desdeñables 364 millones de dólares. Fuente: Box Office Mojo.

³⁷¹ La cual recogerá la incorporación de Harley Quinn al equipo femenino de la editorial *Birds of Prey*, que hiciera acto de presencia en *Black Canary/Oracle: Birds of Prey* (Vol. 1, #1, Chuck Dixo y Greg Land, DC Comics: enero de 1999).

<i>Aquaman</i>	2018
<i>Shazam!</i>	2019
<i>Birds of Prey (and the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn)</i>	2020 (estreno previsto)
<i>Wonder Woman 1984</i>	2020 (estreno previsto)

En cuanto a las adaptaciones no comprendidas en ese universo oficial, se incluirían tanto los títulos anteriores a *El hombre de acero* como *Joker*:

Largometrajes no incluidos en el DC Extended Universe	
Película	Estreno
Anteriores al inicio del DCEU	
<i>Superman and the Mole Men</i>	1951
<i>Batman</i>	1966
<i>Superman</i>	1978
<i>Superman II</i>	1980
<i>Swamp Thing</i>	1982
<i>Superman III</i>	1983
<i>Supergirl</i>	1984
<i>Superman IV: En busca de la paz</i>	1987
<i>The Return of the Swamp Thing</i>	1989
<i>Batman</i>	1989
<i>Batman vuelve</i>	1992
<i>Batman forever</i>	1995
<i>Batman y Robin</i>	1997
<i>Steel</i>	1997
<i>Catwoman</i>	2004
<i>Constantine</i>	2005
<i>Batman Begins</i>	2005
<i>V de Vendetta</i>	2005
<i>Superman Returns</i>	2006
<i>El Caballero Oscuro</i>	2008
<i>Watchmen</i>	2009

<i>Jonah Hex</i>	2010
<i>Linterna Verde</i>	2011
<i>El Caballero Oscuro: La leyenda renace</i>	2012
Posteriores al inicio del DCEU	
<i>Joker</i>	2019

En televisión, como ya se ha desarrollado, ese universo no encuentra una ampliación meditada. Sí que se ha impulsado, en paralelo, pero sin ninguna correspondencia con el DC Extended Universe, el llamado *Arrowverse*, franquicia televisiva desarrollada por Greg Berlanti, Marc Guggenheim, Andrew Kreisberg, Ali Adler, Phil Klemmer y Geoff Johns que transcurre a caballo entre las ficciones seriadas emitidas en The CW y las web series publicadas en CW Seed. Estas serían, hoy por hoy, las que la constituyen:

Series del Arrowverse		
Series	Cadena de televisión / Plataforma	Años
<i>Constantine</i> ³⁷²	NBC	2014-2015
<i>Arrow</i>	The CW	2013-
<i>The Flash</i>	The CW	2015-
<i>Supergirl</i> ³⁷³	The CW	2015-
<i>Legends of Tomorrow</i> ³⁷⁴	The CW	2016-
Series	Plataforma web	Años
<i>Vixen</i> ³⁷⁵	CW Seed	2015-2016
<i>Freedom Fighters: The Ray</i> ³⁷⁶	CW Seed	2017-2018

³⁷² *Constantine* (Daniel Cerone y David S. Goyer, NBC: 2014-2015) retoma el personaje de John Constantine, que ya fuera objeto de una adaptación cinematográfica.

³⁷⁴ En este caso la serie reúne a múltiples personajes de la editorial en una alianza de superhéroes y villanos formada por el viajero en el tiempo Rip Hunter (Arthur Darvill) para evitar la destrucción del tiempo.

³⁷⁵ En los cómics Vixen ha aparecido en múltiples series de otros personajes de DC. Originalmente estaba destinada a ser la primera superheroína afroamericana en tener su propia serie, pero su lanzamiento se vio cancelado en 1978 junto al de otros muchos títulos de la editorial (tanto en marcha como a punto de publicarse) debido a la profunda crisis en la que se vio envuelta la casa. *Vixen* es su primera adaptación a la pantalla, en este caso en formato animado.

³⁷⁶ Serie web basada en el personaje de Raymond C. 'Ray' Terrill/The Ray, creado por Jack C. Harris y Joe Quesada y que tuvo su primera aparición en *The Ray* (#1, Jack C. Harris y Joe Quesada, DC Comics: febrero de 1992).

<i>Constantine: City of Demons</i> ³⁷⁷	CW Seed	2018-2019
---	---------	-----------

Al margen de las series que conforman el Arrowverse, varios cómics y personajes de DC han encontrado su adaptación a la televisión, con particular incidencia en los universos generados en torno a sus dos personajes más prominentes, Superman y Batman. Este sería el listado de ficciones que corresponden a esta categoría:

Series basadas en cómics de DC externas al Arrowverse		
Series	Cadena de televisión / Plataforma	Años
<i>Gotham</i> ³⁷⁸	Fox	2014-2019
<i>iZombie</i> ³⁷⁹	The CW	2015-2019
<i>Preacher</i> ³⁸⁰	AMC	2016-
<i>Powerless</i> ³⁸¹	NBC	2017
<i>Black Lightning</i> ³⁸²	The CW	2018-
<i>Krypton</i>	Syfy	2018-
<i>Titans</i> ³⁸³	DC Universe ³⁸⁴	2019-
Proyectadas o en desarrollo		
<i>Swamp Thing</i>	DC Universe	2019-
<i>Watchmen</i>	HBO	2019-

³⁷⁷ *Constantine: City of Demons* (Greg Berlanti y David S. Goyer, CW Seed: 2018), serie de animación que de nuevo adapta los cómics del personaje de John Constantine.

³⁷⁸ *Gotham* sería un ejemplo perfecto de lo comentado, pues versa en torno al personaje del comisario Jim Gordon y sus orígenes, así como los de villanos como Catwoman, el Pingüino o el Espantapájaros, todos ellos personajes clave en el universo cómic de Batman.

³⁷⁹ *iZombie* (Diane Ruggiero y Rob Thomas, The CW: 2015-2019) es una adaptación libre del cómic del mismo nombre, *iZOMBIE* (Chris Roberson y Michael Allred, Vertigo: 2010-2012). Cabe esclarecer que Vertigo es un sello perteneciente a DC.

³⁸⁰ *Preacher* (Sam Catlin, Evan Goldberg y Seth Rogen, AMC: 2016-2019) adapta el exitoso cómic homónimo, *Preacher* (Garth Ennis y Steve Dillon, Vertigo: 1995-2000).

³⁸¹ *Powerless* (Ben Queen, NBC: 2017). Intento de proponer una *sitcom* en el contexto del universo DC, pero sin vinculación alguna con el Arrowverse.

³⁸² *Black Lightning* (Salim Akil, The CW: 2018-) está basada en el personaje de Tony Isabella y Trevor Von Eeden, que tuvo su primera aparición en *Black Lightning* (Vol. 1, #1, Tony Isabella y Trevor Von Eeden, DC Comics: abril de 1977).

³⁸³ *Titans* (Akiva Goldsman, Geoff Johns y Greg Berlanti, DC Universe: 2018-) se inspira en el grupo conocido como Teen Titans o New Teen Titans, compuesto por los compañeros de algunos de los principales superhéroes de la editorial. La historia editorial de los Teen Titans empieza con la publicación de *The Brave and the Bold* (#54, Bob Haney y Bruno Premiani: julio de 1964).

³⁸⁴ Nueva plataforma de vídeo a la carta que recoge las nuevas producciones del universo DC.

<i>Y: The Last Man</i> ³⁸⁵	FX	2019-
<i>Metropolis</i> ³⁸⁶	DC Universe	2019-
<i>Watchmen</i> ³⁸⁷	HBO	2019-
<i>Project 13</i> ³⁸⁸	The CW	Sin fecha prevista
<i>Astro City</i> ³⁸⁹	FremantleMedia	Sin fecha prevista
<i>V de Vendetta</i>	Channel 4	Sin fecha prevista

Cabe señalar que algunas de las series incluidas en la tabla son, desde el anuncio de su proyecto, una incógnita en cuanto a su estatus. Del mismo modo, y a pesar de incluirse alguna serie animada, el grueso de series de animación basadas en cómics de DC no figura en la relación, pues al igual que sucede en Marvel, se trata de un inagotable listado que va desde 1966 hasta la actualidad. Tampoco las adaptaciones de acción real anteriores a la aparición del Arrowverse, en tanto que la mayoría de ellas ya han sido citadas en páginas anteriores y el objetivo es de identificar una estrategia televisiva en desarrollo, que, a diferencia de su principal competidora, no ha apostado por homogeneizar formatos bajo un mismo arco narrativo. El *Arrowverse* funciona como elemento cohesivo de una parte de ellas, pero no como núcleo. De hecho, series como *Gotham* han adquirido más peso entre el público que otras que se integran en ese contexto común. Fuera de él, DC ha trazado múltiples líneas y colaboraciones con distintas plataformas y canales de televisión, si bien también se ha preocupado por establecer su propia plataforma de contenidos con el lanzamiento de DC Universe. Por último, no está de más recordar que, pese a los esfuerzos recientes tanto de Marvel como de DC por dominar el mercado televisivo en lo que a la ficción basada en cómics se refiere, es sin embargo una adaptación sobre un cómic independiente la que ha cosechado el éxito más rotundo en el

³⁸⁵ Basada en el cómic post-apocalíptico *Y: The Last Man* (Brian K. Vaughan y Pia Guerra, Vertigo: 2002-2008).

³⁸⁶ También funciona como ficción en los aledaños de Superman, en este caso centrada en los personajes de Lex Luthor y Lois Lane.

³⁸⁷ Primera serie inspirada en el cómic de Moore y Gibbons, orquestada por Damon Lindelof, *Watchmen* (Damon Lindelof, HBO: 2019-). Lindelof es uno de los guionistas de referencia en la ficción televisiva, con dos obras capitales a sus espaldas como son *Perdidos* (Lost, J.J. Abrams, Jeffrey Lieber y Damon Lindelof, ABC: 2004-2010) y *The Leftovers* (Damon Lindelof y Tom Perrotta, HBO: 2014-2017).

³⁸⁸ Inspirada en el personaje de Traci Thirteen, que apareciera por primera vez en *Superman* (#189, Joe Kelly y Dwayne Turner, DC Comics: febrero de 2003).

³⁸⁹ Adaptación del cómic homónimo sobre una ciudad ficticia. *Astro City* debutó en los 90 de la mano del sello Image Comics. En 1996 pasó a Homage Comics, en 2004 a Wildstorm y, finalmente, en 2013, a Vertigo. La publicación original es *Astro City* (Kurt Busiek, Brent Anderson y Alex Ross, Image Comics: 1995-1996).

ámbito catódico: *The Walking Dead* (Frank Darabont, AMC: 2010-) tomó como punto de partida la serie de cómics del mismo nombre de la editorial Image Comics, *The Walking Dead* (Robert Kirkman y Tony Moore, Image Comics: 2003-) para proponer un relato post-apocalíptico en la tradición del subgénero zombi. Desde su primera temporada, emitida en 2010, la serie AMC recibió una respuesta positiva tanto desde la crítica como desde el público, generando un fenómeno *fandom* que a fecha de hoy ha permitido a la serie llegar a su novena temporada e incluso generar en paralelo su propia *spin-off*/precuela, *Fear the Walking Dead* (Robert Kirkman y Dave Erickson, AMC: 2015-), que ha alcanzado ya su quinta temporada, y la webserie *The Walking Dead: Red Machete* (Avi Youabian, AMC: 2017-2018), amén de una gran cantidad de *merchandising*, eventos relacionados, videojuegos etc. Los recientes éxitos de *The Umbrella Academy* (Jeremy Slater, Netflix: 2019-)³⁹⁰ y *The Boys* (Eric Kripke, Evan Goldberg, Seth Rogen, Amazon Prime Video: 2019-)³⁹¹, aunque aún lejos de ganar la relevancia de *The Walking Dead*, surgen también de un cómic de perfil independiente. Este último, además, ha venido a probar la eficacia de una vertiente apenas explorada en el terreno televisivo del género superheróico, con un relato ácido, autoconsciente y tremendamente crítico con este, cuestionando a través de su humor cáustico y sus personajes los arquetipos heroicos, el tradicional maniqueísmo y el distanciamiento aséptico respecto a lecturas políticas y socio-históricas³⁹².

Guerra entre titanes

Así, no resulta difícil distinguir el relato superheróico como principal impulsor de una mitología del *blockbuster* sobradamente consolidada, si bien a través de perspectivas divergentes. A grandes rasgos, la dicotomía entre Marvel y DC, su marcada rivalidad por la hegemonía de ese tipo de narrativas, suele resolver cualquier comparación con la

³⁹⁰ Basada en *The Umbrella Academy* (Gerard Way y Gabriel Bá, Dark Horse Comics: septiembre de 2007-octubre de 2013 y 2018-), sobre una disfuncional familia de superhéroes.

³⁹¹ Si bien los primeros números de *The Boys* (Garth Ennis, Darick Robertson, Peter Snejbjerg, John Higgins, Carlos Ezquerro, Richard P. Clark y Russ Braun, Wildstorm [#1-#6] y Dynamite Entertainment [#7-#72]: octubre de 2006-noviembre de 2012) se publicaron en primera instancia bajo el sello Wildstorm, el cual eventualmente perteneció a DC Comics, antes de que la publicación pasara a manos de Dynamite Entertainment

³⁹² A grandes rasgos, la serie creada por Kripke, Goldberg y Rogen narra los esfuerzos de un grupo de individuos que busca vengarse de un equipo de superhéroes mundialmente conocido como 'Los 7', creados por la multinacional Vought, que aspira a conseguir su inclusión en el ejército de Estados Unidos. Los protagonistas se han visto afectados colateralmente por acciones presuntamente heroicas de esto, que incluso se han saldado con la muerte de algunos de sus seres queridos.

proclamación de la primera como aquella que mejor ha sabido transportar los formatos, sinergias y sensibilidades de sus cómics referentes. La sensación de que el cine de Marvel ha funcionado mejor que el de DC se ha extendido tanto en los abrumadores datos de taquilla como en las propias críticas que tradicionalmente han otorgado beneplácito a las entregas del MCU mientras denostaban, salvo casos concretos, las del DCEU. Se hace necesario recurrir a las razones formales para poder entender ese fenómeno que claramente decanta de un lado la guerra entre ambas gigantes. Mark Millar, autor que tanto ha militado las páginas de DC como de Marvel, acusaba en la misma naturaleza de los personajes de DC la razón por la que las adaptaciones sobre estos no gozaban de tanto éxito:

Creo que es realmente simple: los personajes no son cinematográficos. Y digo esto como un tremendo fan de DC que prefiere mucho más sus personajes a los de Marvel. Superman, Batman y Wonder Woman son algunos de mis favoritos pero creo que, con la excepción de Batman, no están basados en torno a sus identidades secretas, están basados en torno a sus superpoderes.

Mientras, los personajes de Marvel tienden a apoyarse en las personalidades de Matt Murdock o Peter Parker, o las individualidades de los X-Men, todo se centra en los personajes. DC, al margen de Batman, no se centra en los personajes.

Con Batman, puedes entenderle y preocuparte por él. No con alguien como Green Lantern, que tiene este anillo que le permite crear tridimensionales manifestaciones físicas y plasma verde con pensamientos en su cabeza, ¡pero es alérgico al color amarillo! ¿Cómo haces una película con eso? En 1952 tenía todo el sentido del mundo pero ahora el público no tiene ni idea de qué va eso.

La gente me destrozará por esto pero creo que las pruebas están ahí. Hemos visto a grandes directores, grandes guionistas y grandes actores, toneladas de dinero a su disposición, y estas películas [de DC] no funcionan. Creo que están demasiado lejos del tiempo en el que fueron creados. Algo de ellos se siente un poco viejo, los niños los miran y no creen que molen. Incluso

Superman, amo a Superman, pero pertenece a una América que ya no existe. Representa la América del siglo 20, creo que llegó a la cima en esa época» (Caviaro, 2018).

En este punto la réplica a Millar se hace evidente: precisamente fueron los personajes señera de DC, Superman y Batman, los que lideraron y consolidaron la posibilidad de un cine de superhéroes. Por lo tanto, cabe buscar las razones de ese fracaso en otro lugar. La misma fundación de ambas franquicias ya supone un punto importante a la hora de comparar sendos modelos que se desarrollarían en tiempo y forma divergentes. 2008 es la fecha de referencia: ese año se estrenaron *El increíble Hulk* y *Iron Man*, la segunda de ellas inaugurando la fase uno y funcionando como piedra angular del MCU. En el mismo año Warner Bros. estrenó *El caballero oscuro*, que acabaría convirtiéndose en su título más exitoso hasta el estreno de su secuela *El caballero oscuro: La leyenda renace*. Mientras el MCU se ponía en marcha, las adaptaciones de DC seguían centralizadas en la fórmula que Christopher Nolan había propuesto con *Batman Begins* y en el intento fallido de *Superman Returns* de proponer una saga en términos igualmente sólidos para su otra gran estrella. La perspectiva de un universo que integrara múltiples personajes y líneas narrativas, por tanto, quedaba lejos aún y no sería hasta tras la finalización de la saga del Caballero Oscuro en 2012, y coincidiendo con el lanzamiento de la fase dos de Marvel en 2013, cuando Warner/DC diera su primer paso en ese sentido con *El hombre de acero*. La concepción de este largometraje seminal para el DCEU arrastraba una serie de decisiones que afectarían a sus bases. La más importante era la concatenación de nombres que se daban en el proyecto y que hacían intuir un cierto peso autoral tras sus imágenes. Christopher Nolan, aún hombre importante en Warner-DC, se vinculaba a la producción de la película, y también lo hacía David S. Goyer, su guionista en la saga del Hombre Murciélago. Al mismo tiempo, Zack Snyder, cuya personalidad en la adaptación sobre el cómic ya había quedado sobradamente demostrada en *300* y *Watchmen*, se postulaba como director y como la voz que definiría los trazos de ese universo. Esa suma de talentos se dejaría notar a posteriori en una obra extrañamente heterogénea en cuanto a sensibilidades y tonos. En ella se percibía la gravedad propia de las cintas de Batman de Nolan y Goyer, especialmente en un rastreo de los orígenes de Superman/Kal-El que recordaban inevitablemente a los de Bruce Wayne/Batman en *Batman Begins*. Pero también el sentido del espectáculo desmedido e híper destructivo, así como las

modulaciones visuales propias de Snyder. Hay, por lo tanto, una diferencia de planteamiento respecto las primeras muescas del MCU –*Iron Man* y *El increíble Hulk*–, que aparecían cohesionadas bajo la producción de Feige y con rasgos comunes –las escenas post-créditos como elemento generador de expectativas y provisor de información al fan–, pero en las que el papel de los directores –respectivamente Jon Favreau y Louis Leterrier– era, por el momento, menos relevante. El formato marvelita nació cuidadosamente definido y con una proyección estructural a varios años y fases vista, pero el que vio la luz con *El hombre de acero* lo hacía en la duda de cómo seguir conciliando la naturaleza epidérmica del *blockbuster* con el carácter propio de la firma. Esto también proporcionaría a los títulos de uno y otro lado personalidades diferenciadas. En el caso de Marvel, ya en su fase primera se subrayaba la importancia de ese contexto común al que se pondrían al servicio las narrativas de sus diversas entregas. La figura del director adquiriría un rol ejecutivo, catalizador de un concepto global. La presencia de Jon Favreau, Kennet Branagh o Joe Johnston en la nómina de realizadores de ese primer tramo no supuso una definición sustancial de sus derroteros, y el aterrizaje en el proyecto de *Los Vengadores* de Joss Whedon puso de relieve una figura que sería más importante si cabe: la del cineasta con la responsabilidad de coordinar y equilibrar esa multiplicidad de derivas narrativas en un *crossover*. Una figura, por tanto, organizativa que permitiría el avance de ese universo al tiempo que mantenía su tono lúdico. El universo de DC, sin embargo, arrancó poniendo incidencia en el peso de la visión autoral, hasta el punto de que la suma de perspectivas en ese primer largometraje –Nolan/Goyer/Snyder– dio como resultado un texto cargado de fricciones. Más importante si cabe fue el hecho de que *El hombre de acero* no partía, a diferencia de *Iron Man*, con un proyecto definido de franquicia, por más que el deseo de seguir los pasos de Marvel estuviera presente en ella.

La apuesta de cada una de ellas se reafirmaría en los años siguientes. Warner-DC apostó directamente por rescatar el ambicioso proyecto de *Batman v Superman*, de esta manera precipitando su propia conexión entre superhéroes. Para ello depositó enteramente su confianza en Snyder, que tomaba las riendas con Goyer de nuevo como guionista y ya sin Nolan como factor determinante –desempeñaba un papel de consultor desde la producción ejecutiva–. En el proceso creativo entró en un momento dado, y debido a los compromisos de Goyer, Chris Terrio, quien abordó una reescritura del guion incidiendo en la dimensión mítica de los personajes:

Comencé a pensar que Batman y Superman ocupan diferentes partes de la imaginación mítica. En las historias de superhéroes, Batman es Plutón, dios del inframundo, y Superman es Apolo, dios del cielo. Eso me empezó a interesar —que su conflicto no se debe simplemente a manipulación, sino a su existencia misma—. En última instancia, hay una humanidad común que creo es descubierta en cierto momento de la película³⁹³.



El enfrentamiento entre Batman y Superman adquiere en la interpretación de Chris Terrio un cariz mitológico

Pero hay un rasgo más determinante que ya estaba presente en *El hombre de acero*. Pese a la ausencia de protagonismo de Nolan en un rol creativo, su huella en el universo DC es demasiado profunda como para ser obviada, y en *Batman v Superman* seguía estando presente. Esto decantaba la cinta, al igual que su precedente y pese a la mayor incidencia del espectáculo y una plasticidad de la imagen propia de Snyder, por un tono aún grave que acababa marcando la identidad de DC frente a la apuesta más lúdica del MCU.

³⁹³ « I began to think Batman and Superman occupy different parts of the mythic imagination. In superhero stories, Batman is Pluto, god of the underworld, and Superman is Apollo, god of the sky. That began to be really interesting to me—that their conflict is not just due to manipulation, but their very existence. In the end, there's a common humanity which I think is discovered at a certain moment in the film. » (Crow, 2016).

Paradójicamente, la fase dos de Marvel se inició en paralelo al estreno de *El hombre de acero* y lo hacía con dos largometrajes que se desviaban ligeramente hacia una mayor oscuridad, *Iron Man 3* y *Thor: El mundo oscuro*, a los que se uniría al año siguiente *Capitán América: El soldado de invierno*. Estos títulos apuntaban a traumas y conflictos de sus protagonistas, deshaciéndose en buena parte de la ligereza exhibida en la fase anterior, por lo que el tono del MCU parecía reconducirse hacia nuevas cotas dramáticas y la exploración de recovecos más tortuosos en los respectivos universos de sus superhéroes. Se trataba de una operación que en películas como *Capitán América: El soldado de invierno* y las posteriores *Vengadores: La era de Ultrón* y *Capitán América: Civil War* se hacía más evidente, en tanto que estas ofrecían traumas y conflictos en apariencia irreversibles. Se trataba, también, de un tanteo dramático en el que la entrada de los hermanos Anthony y Joe Russo tuvo un peso destacado, y que más que un cambio de rumbo hacia parámetros similares a los de DC, buscaba una equidistancia entre superfluidad, espectáculo y dramatismo. En contrapartida a las mencionadas, la introducción en la franquicia de *Guardianes de la Galaxia* y *Ant-Man* supuso una vuelta a la comedia y a la levedad, de esta manera definiendo el tono en función de los personajes. En ese punto, Marvel había delimitado un mapa en el que convivían polos contrapuestos que pugnaban por concretar la esencia cómic en la pantalla. El proceso culminaría en *Capitán América: Civil War*, adaptación de la durísima serie de Mark Millar y Steve McNivel para el universo Ultimate de la editorial. En este segundo filme dirigido por los Russo se rebajaban deliberadamente la violencia, las muertes y los temas más polémicos contenidos en los cómics y se narraba desde una mayor severidad el cisma de los Vengadores, clave en la continuidad narrativa principal. A partir de ese momento, inauguración de la fase tres, se produciría una definición final del tono del MCU a través de las sucesivas *Doctor Strange*, *Guardianes de la Galaxia, Vol. 2*, *Spider-Man: Homecoming* y *Black Panther*, para finalmente culminar en el dúptico formado por *Vengadores: Infinity War* y la secuela *Vengadores: Endgame* y *Spider-Man: lejos de casa*. Ese tono se concretaba en el equilibrio entre la épica de las grandes escenas de acción —ya sean colectivas o individuales—, la comedia y la fuerza dramática que definía a los protagonistas en situaciones límite, una fórmula de la que las últimas entregas de *Vengadores* resultaban perfectos ejemplos.

Del otro lado, y pese al éxito taquillero de *Batman v Superman*, su mayoritariamente negativa recepción crítica fue el mejor indicador de que el desarrollo del DCEU tenía problemas serios de identidad que impedían su puesta a punto al mismo nivel que el MCU. Hasta ese momento, el director creativo Geoff Johns reivindicaba la libertad creativa imperante en un contexto que el mismo tildaría como una suerte de multiverso con cabida para distintas visiones³⁹⁴. Un año después, el presidente creativo de Warner Bros., Greg Silverman, explicitaría en otras declaraciones las pretensiones de delegar las producciones a directores reconocidos³⁹⁵. El conflicto, por tanto, surgía en la ejecución de una idea que buscaba marcar la diferencia desde dos factores fundamentales: 1) la autonomía de los proyectos; 2) el peso de los firmantes, desmarcándose de los papeles más funcionariales de los cineastas Marvel para confiar en directores de probada personalidad tras la cámara, caso de Zack Snyder o de David Ayer. La fallida concreción de ambos y la mediocre recepción de *Batman v Superman* pudieron ser claves en el establecimiento en 2016 por parte de Warner de una división llamada DC Films, encabezada por Geoff Johns y Jon Berg, con Johns respondiendo ante la presidente de DC Comics Diane Nelson y Berg ante el propio Silverman (Kit, 2016), que más tarde sería reemplazado por Toby Emmerich. El objetivo no era otro que el de cerrar una mayor supervisión creativa sobre las sucesivas películas e insuflar una mayor cohesión a medio-largo plazo. Con ese nuevo equipo controlando la producción, Warner/DC viviría el éxito de *Wonder Woman*. Sería la primera en lograr una recepción positiva tanto por parte del público como por parte de la crítica³⁹⁶, y lo hizo apostando por una narrativa menos marcada por el trauma o la identidad, adhiriéndose a cauces más comunes del cine de superhéroes con una historia que basculaba entre los orígenes de la superheroína y su desempeño en el contexto de la I Guerra Mundial, de esta manera apostando por cierto tono *retro* que recordaba a la también seminal *Capitán América: El primer Vengador*. Esto, unido a un mayor equilibrio tanto a nivel narrativo como de montaje, contribuyó a

³⁹⁴ «Lo entendemos como el multiverso. Tenemos nuestro universo televisivo y tenemos nuestro universo cinematográficos, pero ambos coexisten. Para nosotros, creativamente, consiste en permitir que todo el mundo haga el mejor producto posible, vender la mejor historia, hacer el mejor mundo. Todo el mundo tiene una visión y realmente quieres que las visiones brillen». | « We look at it as the multiverse. We have our TV universe and our film universe, but they all co-exist. For us, creatively, it's about allowing everyone to make the best possible product, to tell the best story, to do the best world. Everyone has a vision and you really want to let the visions shine through. » (Wieselmann, 2014).

³⁹⁵ «Nosotros... tomamos estos amados personajes y los ponemos en manos de maestros del cine y nos aseguramos de que se coordinen unos con otros». | « We ... take these beloved characters and put them in the hands of master filmmakers and make sure they all coordinate with each other. » (McClintock, 2015).

³⁹⁶ Con un presupuesto de 150 millones de dólares, *Wonder Woman* recaudó más de 821 millones en todo el mundo. Fuente: Box Office Mojo.

dar forma a la cinta más sólida de la franquicia hasta la fecha. Más importante si cabe, *Wonder Woman* supuso una muesca de enorme importancia en el género en tanto que marcó la primera gran representación femenina de peso. Hasta entonces figuras del cómic como Catwoman/Selina Kyle, Elektra Natchios, Supergirl/Linda Lee Danvers o Batgirl³⁹⁷ habían ocupado un lugar secundario, ya fuera como personajes plenamente dependientes en su identidad y aventuras de otros personajes mayores en el ámbito editorial –Catwoman y Batgirl respecto a Batman, Elektra respecto a Daredevil y Supergirl respecto a Superman–, bien en producciones de envergadura y ambición menores. Frente a las dudas de Marvel sobre realizar una adaptación muchas veces postergada sobre Natasha Romanoff/Viuda Negra (Scarlett Johanson), finalmente barridas con el estreno de *Capitana Marvel* en 2018 y el anuncio de *Black Widow* para 2020, DC se había adelantado apostando sin ambages por su princesa amazona, consciente de la simbólica importancia del proyecto y convirtiendo a Patty Jenkins en la primera directora al frente de una película de superhéroes. El personaje de Diana de Themyscira/Wonder Woman (Gal Gadot) atesoraba, por tanto, la vindicación de un rol históricamente asignado a hombres, el protagonismo en un espacio –el cine de acción– en el que tradicionalmente la mujer ha ocupado posiciones subordinadas al interés romántico masculino. Pese a ello, la autora Elisa McCausland recuerda que no se le pueden atribuir a esta versión cinematográfica las resonancias feministas que nacieron con la creación de William Moulton Marston:

Aunque tiene ciertos apuntes literales, la esencia feminista del personaje no está representada en la película. Tiene momentos épicos, lo que yo llamaría feminismo épico en imágenes, pero le falta trascender esa pose (...) El hecho de que sea hija de Zeus la convierte en una hija defensora del patriarcado. Y estamos hablando de un dios de dudosa reputación (...) Ella finalmente aprende por persona interpuesta y es siempre un hombre; por eso es arriesgado tildarla de feminista (Messeguer, 2017).

³⁹⁷ Al igual que otros superhéroes, la figura de Batgirl se ha constituido como el *alter ego* de distintos personajes a lo largo del tiempo: Barbara Gordon, Helena Bertinelli, Cassandra Cain y Stephanie Brown, según la época.

Alega McCausland que la Diana del filme tiene que ver más con la versión abordada en los cómics por Brian Azzarello en 2011 que con los atributos dotados por Marston, más enraizados en un discurso feminista. Si bien es cierto que la cinta ahuyentaba la sexualización habitual de la heroína y le otorgaba un poder sobre la narración equiparable al que tiene lugar en otras ficciones superheroicas, también es cierto que no prescindía del interés romántico (Trevor Howard/Chris Pine) y que sus orígenes se desvelaban fuera de las fronteras exclusivamente femeninas del paraíso amazónico de Themyscira. En ese sentido, *Wonder Woman* revelaba entre líneas su voluntad de situarse en la avanzadilla de ese cambio en lo que respecta a la representación, pero al mismo tiempo denotaba las limitaciones de su articulación en un contexto tan restrictivo como la industria de Hollywood. Con todo, esa iniciativa tomada por Warner-DC ciertamente marcó un punto a su favor que Marvel tardaría en contrarrestar. La presencia de secundarias de peso como Gamora (Zoe Saldanha), la propia Viuda Negra o Wanda Maximoff/la Bruja Escarlata (Elizabeth Olsen) no suponía una respuesta significativa desde el MCU pese a vagos y aislados intentos por otorgarles cierto protagonismo, caso de la secuencia de lucha que las dos últimas comparten con Okoye (Danai Gurira) contra la supervillana Proxima Midnight (Carrie Coon) en *Vengadores: Infinity War*, escena –reiterada en términos similares en *Endgame*– con más aires de corrección y de cumplimiento de una "cuota" femenina que una verdadera voluntad de transformación. No obstante, el estreno de *Capitana Marvel* en 2019, con Brie Larson en el papel de la capitana y el tándem Anna Boden-Ryan Fleck tras la cámara, resolvió por fin esa asignatura pendiente con un relato enfático en cuanto a la reescritura del rol femenino en el cine superheroico, con una Carol Danvers (Larson) que, aquí sí, era disociada de cualquier interés romántico y a la que era conferido un poder extraordinario que la situaba como una de las figuras más intratables del MCU. Además, eran varios los pasajes en los que quedaba remarcada la rebeldía de la protagonista ante un paternalismo de inspiración patriarcal, centrado en su maestro Yon-Rogg (Jude Law), y significativa la escena en la que Danvers, en una situación más relajada, friega los platos junto a Nick Furia (Samuel L. Jackson). Esa colección de gestos se reafirmaría posteriormente en *Vengadores: Endgame*, en la cual Danvers adquiere un papel protagonista en la gran épica conclusiva de los Russo.

Volviendo a *Wonder Woman*, su buena acogida no significó, sin embargo, la concreción de una estabilidad en el DC Extended Universe. Los ejecutivos entonces al mando de DC

Films vieron tras ella una oportunidad de reconducir ese universo hacia un tono más amable y ligero. *Liga de la Justicia* sería ese experimental *crossover* en el que se daba una voluntad de abandonar el camino propio delimitado en sus orígenes por Nolan y emular el modo en que Marvel adapta sus cómics. Snyder, con Terrio de nuevo como guionista, fue el encargado de ejecutar esa primera aventura colectiva de los superhéroes DC. La contratación de Joss Whedon, artífice de las dos primeras películas de los Vengadores, para la reescritura de algunas escenas, se enmarcaba precisamente en esa decisión de apostar por un ánimo más optimista. El abandono en la post-producción de Snyder por motivos personales delegó definitivamente en Whedon la finalización de ese proyecto, que bajo su supervisión tuvo que abordar dos meses más de rodaje en los que se volvieron a filmar varias de las escenas. Las consecuencias de esos vaivenes creativos se detectarían fácilmente en *Liga de la Justicia*, una película en la que se dejaba notar la caligrafía dura de Snyder, pero que al mismo tiempo exhibía mayor sentido del humor y hasta pasajes que forzaban esa levedad deliberada –el enfrentamiento de la Liga contra un resucitado Superman, rayano en la parodia involuntaria–. Al igual que en su día *El hombre de acero*, denotaba una identidad parcheada e indecisa, reticente a seguir las líneas maestras del pasado y también incapaz de asumir con naturalidad esa intención menos severa apuntada desde el estudio. En secuencias concretas se detectaba el empeño de Whedon por dotar a la película de ese consciente espíritu marvelita, y en general la obra se mostraba más permeable a chistes y guiños en los diálogos, una mitología más abierta, un desempeño de la acción más lúdico –baste comparar el enfrentamiento final de la Liga con Steppenwolf (Ciarán Hinds) con la traumática lucha entre Batman y Superman en *Batman v Superman*– e incluso una banda sonora acorde al cambio –hasta entonces el universo DC se había caracterizado por la música deliberadamente épica de Hans Zimmer y sus colaboraciones con Junkie XL, mientras que aquí era Danny Elfman, no por casualidad, compositor de la partitura de la *Batman* de Tim Burton– quien se hacía cargo de esa faceta–. Frente a los títulos de la saga *Vengadores*, más homogeneizadores y conciliadores de las líneas narrativas confluyentes, aquí se imponía un camino más tortuoso y un acabado más irregular, en el que se percibía la mayor heterogeneidad del DCEU, pero también un ahogamiento de los temas de mayor peso que habían formado parte de él.

Relecturas éticas del superhéroe: la reconfiguración del escenario después del 11-S

Como bien ha indicado Víctor de la Torre, un Zack Snyder todavía no sometido al desgaste había apostado conscientemente en *El hombre de acero* por una relectura del mito fundacional del superhéroe con un interés evidente por sus implicaciones mesiánicas y su condición subrayada de deidad apolínea que es capaz de arrasar sin pestañear ciudades enteras (De la Torre, 2017). El Snyder con pleno poder sobre la figura de Superman dejaba claro que se trata de un personaje inadaptado que pasa a asumir las responsabilidades de guardián del planeta, y que en esa asunción se encuentra a sí mismo con la difícil tarea de poner límites a su descomunal capacidad destructiva. Las consecuencias de ese poder desmedido se explicitan en la secuencia inicial de *Batman v Superman*, en la que el enfrentamiento con el General Zod que marcaba el clímax de la cinta anterior es diferido a los ojos de Bruce Wayne: el *alter ego* de Batman asiste impotente al ataque sobre Metrópolis de Zod, y ve cómo la lucha de sus huestes contra Superman se traduce en una destrucción masiva y en desproporcionados daños colaterales. Esto se personaliza cuando la batalla afecta a un edificio de Industrias Wayne, en el que uno de los dirigentes ha recibido por teléfono la orden directa del propio Wayne de evacuar. Para cuando la evacuación se ha puesto en marcha, el cuerpo de Superman ha impactado en el edificio y la pelea a muerte prosigue en el interior con la destrucción indiscriminada de su estructura interna. El resultado es catastrófico: el edificio colapsa enterrando bajo escombros a cientos de empleados que trabajaban en él, y Wayne se abre paso en la nube de polvo para extraer de bajo de una viga a Wallace Keefy (Scoot McNairy), que luego se convertirá en una pieza clave del plan de Lex Luthor (Jesse Eisenberg) para acabar con Superman. Tras rescatar a una niña de morir aplastada por más escombros, Wayne mira al cielo y ve, envuelto en una lluvia de bolas de fuego, a Superman batiéndose cuerpo a cuerpo con Zod. En ese plano se centra la culpa sobre el personaje y, por tanto, la base de la rivalidad que da pie a la historia. El punto de partida era, como mínimo, controvertido: Superman pasa de ser un dios apolíneo, descastado y sin identidad en *El hombre de acero* a una figura pública de enorme controversia en *Batman v Superman*. En la segunda, el debate social gira en torno a los peligros de tener como referente y salvador a un ser con tamaño poder. La polémica se acentúa más si cabe después de que Luthor orqueste un sangriento atentado en el Congreso del que Superman emerge ileso ante las cámaras. En ese sentido, la película llegaba más lejos que cualquier

otra entrega del cine de superhéroes a la hora de medir las consecuencias del mito superheroico, aquí en una nueva conjugación de los miedos post 11-S —la caída del edificio Wayne y el drama entre los escombros no podrían ser más indicativos— que sucede a la que Nolan propusiera en su trilogía del Hombre Murciélago, particularmente en *El Caballero Oscuro* y de la mano de las intervenciones terroristas del Joker de Heath Ledger, amenaza sin rostro, anónima, irracional y por tanto escalofriante. Era, también, una respuesta a *Los Vengadores* y su clímax final, el ataque sobre la ciudad de Nueva York orquestado por Loki y su ejército de Chitauris, escena que ya desde el mismo campo de batalla estaba configurada para apelar al traumático episodio de los atentados de 2001. Jim Hoberman apunta que la escena denota hasta qué punto Hollywood ya no tiene miedo de tratar el tema, y que incluso la catástrofe nacional que supuso aquel día ha quedado solapada por el estallido de la crisis económica en septiembre de 2008 (Hoberman, 2012).

Sin embargo, hay diferencias esenciales en el modo en que esa sombra alargada es tratada en unas y otras. En *Los Vengadores* la relación con el trauma era, pese a todo, más distante, se imponía como un escenario prácticamente naturalizado en el que los personajes luchaban por el destino de la Tierra. En la trilogía de *El Caballero Oscuro*, y especialmente en la conclusión de *El hombre de acero* y el inicio de *Batman v Superman*, el episodio histórico era prácticamente reeditado haciendo hincapié en la destrucción y en las pérdidas humanas. El referente estaba trágicamente presente, y comportaba una incidencia directa sobre el devenir de sus personajes. En particular, se asociaba a la figura de Batman, en tanto que vigilante urbano y justiciero en una ciudad desbordada por el crimen, por nuevas formas de atentar contra la seguridad común. Su condición de superhéroe sin poderes, frente al poder desmedido de Superman, le hacía depositario de buena parte de la ansiedad contemporánea frente a amenazas difíciles de reconocer, aún más difíciles de enfrentar. Desmarcándose de la línea trazada anteriormente por Snyder, *Liga de la Justicia* abandonaría esa exploración de miedos sociales para entender su ficción como un patio de juegos en el que se conciliaban los caracteres inadaptados de sus personajes formando el equipo titular. Incluso, situaba su clímax en un territorio neutral, una suerte de Chernobyl alejado de grandes masas de población y que recuerda en su definición a la Sokovia del final de *Vengadores: La era de Ultrón* —en la que el factor civil y los peligros colaterales sí que jugaban un papel importante—. De otro lado, *Vengadores: Infinity War* trasladaría el campo de batalla a un contexto intergaláctico,

pero tampoco dejaría pasar la oportunidad de introducir en su primer acto una nueva ofensiva sobre Nueva York, demostrando que, si bien ya no ocupan el centro de la acción, los devastadores ataques terroristas de aquel día reaparecen siempre sugeridos bajo nuevas formas y, en definitiva, son parte del paisaje del género.

Conclusión: horizontes superheroicos

Hoy por hoy, esa pugna por dominar el relato *mainstream* de superhéroes parece claramente decantado del lado de Disney-Marvel, cuyas perspectivas para un futuro de la franquicia parecen más halagüeñas de las que ofrece Warner-DC. La compra de Fox a manos de Disney y con ella los consiguientes derechos para los X-Men, los 4 Fantásticos o Deadpool no hacen sino ampliar ese universo común con una detallada planificación a medio-largo plazo. La personalidad subsidiaria denotada en películas de la fase dos ha quedado subsanada en la fase tres con la inclusión de cineastas como Taika Waititi, Ryan Coogler o Scott Derrickson, que han otorgado un carácter fuerte y autónomo a sus personajes más allá de sus obligaciones con la narrativa general, mientras que los hermanos Russo se han consagrado como diestros cohesionadores de esas múltiples líneas en las películas de los Vengadores. Del otro lado, DC produce a un ritmo sensiblemente menor, si bien parece no haber renunciado a la contratación de directores que hayan adquirido cierto renombre en la industria y, por tanto, trasciendan el mero papel ejecutivo, como es el caso de James Wan, reconocido artesano del cine de terror a través de títulos como *Saw* (2004), *Insidious* (2010) o *Expediente Warren* (*The Conjuring*, 2013) o David F. Sandberg, otro experimentado realizador del género –firmante de *Nunca apagues la luz* (*Lights Out*, Sandberg, 2016) o *Annabelle: Creation* (Sandberg, 2017)–. A la vez, el proyecto del DC Extended Universe trata de superar la incertidumbre en el terreno creativo tras la desvinculación de su principal artífice, Zack Snyder. En ese sentido, el camino parece claramente trazado para unos y aún ignoto para otros, lo que propone un horizonte de adaptaciones superheroicas repartidas entre un canon definido y otro que a cada paso se ve corregido y aumentado, en permanente revisión. La ficción superheroica, por lo tanto, parece llamada a seguir reforzando esa polarización en la que todavía no se ha descartado completamente la aparición de nuevos actores: si bien Fox dejará de ocupar un lugar prominente con la venta de sus licencias a Disney, la posibilidad de Sony de reconstruir su anhelado Spider-verse sigue estando encima de la mesa, máxime después

de la ruptura de negociaciones con Disney-Marvel para prolongar la presencia del superhéroe en el MCU.

En cualquier caso, es notorio que esa ficción ha modificado sensiblemente el panorama del cine comercial y las formas de explotación de la franquicia, dejando atrás modelos cronológicos más conservadores y lanzándose a un complejo sistema de adaptaciones concebido estratégicamente como un gran relato en el que caben múltiples sub-relatos interrelacionados en mayor o menor medida entre sí, distribuidos en diversas líneas temporales a veces compartidas, otras no. En la actualidad ese macro-relato tiene más que ver con las estructuras de la novela decimonónica representada en escritores como León Tolstói que con la serialidad de carácter más folletinesco. Y, por otro lado, su complejidad abraza múltiples derivas en las que se acogen sensibilidades distintas del público – películas que apuntan a todos los públicos compaginadas con otras de *target* adolescente o adulto—. Esto, evidentemente, tiene mucho que ver con el medio en el que se inspira: los cómics, ya sean de Marvel o de DC, incorporaron desde bien pronto ese tipo de estructura para expandir su mercado y ampliar el número de lectores. La hiperexplotación de personajes de corte superheroico que vive hoy el cine emula directamente esa manera de entender el medio y aspira a prolongarse con la misma eficacia que lo ha hecho el medio gráfico para seguir manteniendo el interés sobre los mismos protagonistas durante décadas. En ese sentido, y más allá de puntos de encuentro intermediales basados en la referencialidad, hay en el mismo concepto y fundamentos del cine de superhéroes una inspiración directamente deudora de la que ha desplegado el cómic durante todo el siglo XX y parte del XXI. Un océano audiovisual que replica a otro consolidado sobre el papel con similares parámetros, pero condiciones propias, y que sigue escribiéndose *ad infinitum*.

5. Herramientas digitales para la intermedialidad e intertextualidad: una propuesta de clasificación

Lenguajes en convergencia. El plano-secuencia. *Slow-motion*. *Fast-motion*. *Bullet-time*. Tecnología de captura de movimientos. Empleo de recursos gráficos.

Digitalización de la puesta en escena y otros recursos.

Introducción: lenguajes en convergencia

El capítulo que aquí empieza articulará una clasificación de recursos digitales en los que se concreta la vocación intermedial extensamente tratada. Cabe entender que la intermedialidad aludida puede tener un carácter más o menos referencial, más o menos orgánico, y que en ejemplos de fidelidad estricta adquiere un carácter también intertextual. Es decir, hay obras audiovisuales que prestan recursos del cómic sin necesidad de citarlos –la ya mentada *Sucker Punch*–, poniéndose como objetivo crear una simulación del lenguaje del cómic a través del propio del cine, en particular con la connivencia de las técnicas digitales. En estos casos los elementos utilizados para dar forma a ese lenguaje pueden ser motores en la narración. Otros, sin embargo, tienden puentes directos a viñetas o pasajes específicos del medio aludido, con lo cual se establece una relación basada en la complicidad y en la cita y, por ende, en la reproducción literal que responde a las premisas de la intertextualidad. En las sucesivas páginas, pues, se trabajará con distintos niveles de concreción en lo que a la interrelación de lenguajes se refiere. Para ser más exacto, se trabajará con aquellas técnicas digitales que han intensificado ese vínculo. Cabe no olvidar que son numerosas las series, seriales y largometrajes que, antes del acaecimiento de la era digital, ya urdían modos de convertirse en un cómic viviente. Quizá el ejemplo más eminente sea el vuelo de Superman en las películas producidas por Warner Bros. a partir de 1978. En este caso hablamos de una cita a innumerables viñetas del héroe de acero, pues se trata de uno de sus rasgos esenciales. Zoran Perisic, encargado de los efectos especiales de *Superman*, inventó una mejora del clásico sistema de retroproyección –el uso de una imagen proyectada al fondo del actor o actriz para dar la impresión de su integración en la escena–. La técnica *Zoptic* consistía en el uso de dos *zooms* sincronizados que permitía mover el plano de retroproyección para seguir a un objeto en movimiento. De este modo se crea una sensación de movimiento del protagonista –en este caso Christopher Reeve colgado de

cables— respecto al fondo —la ciudad de Metrópolis acercándose o alejándose dependiendo del vuelo de Superman—. Por otro lado, y antes del acaecimiento de sus eras más oscuras, el cómic se ha identificado como un espacio tradicionalmente colorista y vitalista, por lo que no son pocas las adaptaciones que han optado por resaltar su paleta de colores o exagerar las caracterizaciones de los personajes para estar un poco más cerca del original. Es el caso de las mencionadas adaptaciones de acción real que se acometieron en la década de los 60 sobre Tintín, el personaje de Hergé —*Tintín y el misterio del toisón de oro* y *Tintín y las naranjas azules*—, pero también el de adaptaciones musicales como *Li'l Abner* o *Annie*, por no hablar de recuperaciones a todo color del espíritu de las *strips*



El Caballero Oscuro: La leyenda renace replica la célebre viñeta en la que Bane parte la espalda a Batman

en *Dick Tracy* o, recurriendo al caso contrario, el aludido raquitismo cromático de *El Cuervo*. Pasado el umbral de la era digital, son diversos los casos de películas que han querido citar viñetas o imágenes icónicas concretas del cómic sin que el digital tuviera un lugar protagonista en la ejecución de la escena. Un ejemplo de esa intención sería la muerte de Elektra Natchios (Jennifer Garner) a manos de Bullseye (Colin Farrell) en *Daredevil* (2003), recreación de la célebre viñeta de *Daredevil* (#181, Frank Miller y Klaus Janson, Marvel Comics: abril de 1982), o la lucha de Bane (Tom Hardy) contra Batman (Christian Bale) en *El Caballero Oscuro: La leyenda renace*, que culmina con el primero partiendo la espalda al segundo en referencia al suceso que recoge *Batman* (Vol. 1, #497, Doug Moench y Jim Aparo, DC Comics: julio de 1993), dentro del arco argumental de *Batman: Knightfall* que abarca desde el número 492 al 500.

En suma, la presencia de una tecnología digital que permitiera un mayor grado de manipulación de la imagen cinematográfica no ha sido un impedimento para diversas tentativas de recurrir a la cita, e incluso en un contexto donde esa maleabilidad ya era posible encontramos diversos ejemplos que no han precisado de esas técnicas para convertirse en una réplica de la viñeta aludida. No obstante, la instalación de lo digital como nuevo estándar dentro del cine *mainstream* ha comportado una nueva (in)materialidad en la que cambian definitivamente las herramientas y, con ellas, las relaciones con otros medios y con la propia tecnología, tal y como sintetiza Burke (2015):

Como sugiere Bazin, al igual que el deseo del cine de replicar la realidad es una tarea sisífrica, también lo es el impulso de replicar cómics de forma fidedigna, en tanto que la película no puede ser *mejor* siendo un cómic de lo que el cómic ya es. Sin embargo, esta meta se ha traducido en el pasado en innovaciones tecnológicas, y las adaptaciones de cómic siguen expandiendo el espectro de las técnicas de filmación³⁹⁸.

³⁹⁸ « As Bazin suggests, just as cinema's desire to replicate reality is a Sisyphean task, so too is the impulse to faithfully replicate comics, as film can never be *better* at being a comic book than a comic book already is. Nonetheless, this goal has motivated past technological breakthroughs, and comic book adaptations continue to expand the scope of digital filmmaking techniques. » (Burke, 2015: 53).

Burke es consciente de que en el ejercicio de la adaptación fidedigna siempre media una ansiedad del medio que adapta hacia la fuente en tanto que es consciente de las limitaciones que comportan la imitación de las claves estéticas de otro medio. Por otro lado, Dru Jeffries, que en su libro *Comic Book Film Style: Cinema at 24 Panels per Second* establece su propia clasificación de seis estrategias a través de las cuales las adaptaciones cinematográficas de cómics negocian las diferencias entre un medio y otro:

- 1) *Intertextualidad diegética*: la presencia de personajes, narrativa, localizaciones y otros contenidos de los mundos diegéticos particulares de los cómics;
- 2) *Intertextualidad compositiva*: momentos en una adaptación de cómic en los que los elementos de la puesta en escena directamente hacen referencia a una viñeta específica, similar al *tableau vivant*;
- 3) *Intermedialidad explícita*: la incorporación de cómics o de arte prototípico del cómic en una película;
- 4) *Intermedialidad expresiva*: la presencia de convenciones asociadas con cómics, tanto visuales (por ejemplo la caricatura o usos particulares de la línea y el color) como narrativas (por ejemplo subtítulos, bocadillos de diálogo o pensamiento, onomatopeyas, líneas en movimiento), en una película;
- 5) *Intermedialidad formal*: el uso del sistema formal de los cómics – imágenes secuenciales, organizadas espacialmente y disponibles para una lectura simultánea – en una película, a menudo a través de la pantalla partida;
- 6) *Intermedialidad figurativa*: intentos de salvar la distancia entre la experiencia fenomenológica de leer cómics y la de ver películas mediante la imitación de la elasticidad temporal y el ritmo *staccato* de los cómics³⁹⁹.

³⁹⁹ « 1) *Diegetic intertextuality*: the presence of characters, narrative, settings, and other content from particular comics' diegetic worlds;

2) *Compositional intertextuality*: moments in a comic book film in which the arrangement of mise-en-scène elements directly recalls a specific comic book panel, similar to a *tableau vivant*;

3) *Explicit intermediality*: the incorporation of actual comics or comics art into a film;

4) *Expressive intermediality*: the presence of conventions associated with comics, both visual (e.g., text captions, speech or thought balloons, onomatopoeias, motion lines), in a film;

Aunque resulta inevitable el solapamiento entre categorías en ciertas manifestaciones de cómic adaptado al cine, la clasificación resulta efectiva a la hora de organizar el arsenal expresivo a través del cual el medio audiovisual ha tratado de adaptar el universo formal del cómic. Para la clasificación que se desarrolla en las siguientes páginas resultan útiles, en mayor o menor medida, la mayoría de categorías propuestas por Jeffries. La intertextualidad compositiva engloba ciertos de los ejemplos citados de composición literal, pero en algunos de ellos –como sucede en varios de los casos propuestos del cine de Snyder– la mediación de un tiempo relativo contextualiza a su vez las escenas dentro de la intermedialidad figurativa. Secuencias que se organizan en pantallas partidas y otros recursos secuenciales sobre el mismo plano que emulan la lectura del cómic a partir de la intermedialidad formal no excluyen el uso de convenciones asociadas al medio gráfico propias de la intermedialidad expresiva o la inserción de ese arte ajeno en la pantalla –el caso de *American Splendor*–. Y, evidentemente, la intertextualidad diegética permanece como un atributo prácticamente fijo en cualquier adaptación sobre un cómic, en la que en paralelo puede tener lugar un amplio abanico de recursos bajo el signo del resto de categorías. Por lo tanto, y sin dejar de elogiar la claridad y funcionalidad de la propuesta de Jeffries, al mismo tiempo cabe constatar que esta denota la complejidad estética de las obras audiovisuales que despliegan ese tipo de relaciones intermediales o intertextuales, impidiendo una asociación unívoca o categórica. Salvo la intertextualidad diegética –que tanto puede ser situada en adaptaciones pre-digitales como digitales–, no obstante, todas las categorías se han visto determinadas en los últimos tiempos por lo digital como nuevo atributo y esencia de la renovada maleabilidad de la imagen.

En lo sucesivo se tratarán aquellos trabajos audiovisuales que hayan utilizado parámetros digitales para consolidar esa referencialidad al medio original por cualquiera de esas vías. Para ello, se abordará un repaso de los principales recursos detectados en la amplia selección de largometrajes, cortometrajes y ficciones seriadas estudiados, al cual acompañará una explicación detallada de las operaciones referenciales que llevan a cabo.

5) *Formal intermediality*: the use of comics' formal system –the use of comics' formal system –sequential images, arranged spatially and available for simultaneous view– in a film, often through split screen;
6) *Figural intermediality*: attempts at bridging the phenomenological experience of reading comics and watching films by mimicking comics' elastic temporality and staccato rhythm. » (Jeffries, 2017: 23)

5.1. El plano-secuencia digital

La distinción del plano-secuencia de cualquier otro plano es una consecuencia de cómo ha evolucionado el lenguaje del cine. Si en general atribuimos al plano-secuencia una entidad narrativa dentro de un largometraje es precisamente porque escapa a la duración estándar de los planos que habitualmente se utilizan en el Modo de Representación Institucional definido por Noël Burch (Burch, 2008). La institucionalidad narrativa consolidada en las dos primeras décadas del siglo pasado asentó un modelo narrativo que establecía el plano como unidad corta y al servicio de un relato superior. David Bordwell, sin embargo, recuerda que los documentales de los Lumière descansaban sobre planos largos que concentraban toda la narrativa de la obra (Bordwell, 2012), exactamente lo largos que la capacidad de carga de la cámara permitía. Hablamos en este caso de lo que en inglés se conoce como *long take*, que cabe distinguir del concepto del *long shot*⁴⁰⁰. El *long take* de los pioneros del cine no correspondía a un impulso estético sino a un motivo esencialmente práctico relacionado con el deseo de *mostrar*, antes de que Edwin S. Porter, el montaje continuo⁴⁰¹ y la intención de *narrar* entraran en juego de manera decisiva⁴⁰². Por lo tanto, hablar de plano-secuencia –es decir, los llamados *sequence shot* o, en francés, *plan-séquence*– equivale a hablar de una herramienta formal que se produce desde una consciencia de la forma narrativa imperante. Por decirlo en palabras de Bordwell, «Normalmente podemos considerar la toma larga como una alternativa a la serie de planos (...) los cineastas utilizan la toma larga de forma selectiva» (Bordwell, 1993: 235). Además, cabe tener en cuenta el factor *duración-legibilidad* que estipulaba Noël Burch, poniendo de relieve la relatividad del tiempo cinematográfico:

A grosso modo, la duración aparente está en función directa de la legibilidad: un simple primer plano de dos segundos parecerá más largo que

⁴⁰⁰ Plano largo, que hace referencia a la distancia focal y no a la duración.

⁴⁰¹ Bordwell sitúa el periodo de consolidación del montaje continuo entre 1905 y 1916 (Bordwell, 1993: 234).

⁴⁰² Lo cual debe ser tomado como una generalización, pues no faltan los ejemplos de películas mudas en las que ya se encuentra ese germen de lo narrativo, caso de *L'arroseur arrosé* (Louis y Auguste Lumière, 1896), o de la puesta en escena, presente incluso en la obra fundacional del cine, *La sortie de l'usine Lumière à Lyon* (Louis y Auguste Lumière, 1895), ya sea a través de la repetición de la salida en un domingo de misa o en la eliminación del plano del carro tirado por caballos para poder filmar la salida completa de los obreros en la tercera y última versión de la película (Revert, 2017: 39-41).

un plano repleto de gente, y con la pantalla en blanco o en negro más largo todavía (Burch, 2008: 60).

Lo cual plantea un problema de partida a la hora de enlazar el plano con la viñeta: en el plano, efectivamente, hay por lo general una funcionalidad asociada al tiempo de lectura y al movimiento; la viñeta, sin embargo, se nos presenta estática, por lo que el tiempo de lectura no está determinado más que por la percepción de cada lector, mientras que el movimiento representado también tiene un fuerte componente especulativo. Una viñeta puede albergar segundos, meses o años de narración. En el número 6 de la serie *Captain America Comics*⁴⁰³, la historia titulada como *The Strange Case of Captain America and The Hangman: Who Killed Doctor Vordoff*, ofrece una primera viñeta en la que se despliega, en un único dibujo, la trama del asesinato del Doctor Vordoff, con una presentación del Capitán América en la escena del crimen y, alrededor de este, bustos flotantes que corresponden a los distintos sospechosos, que a través de bocadillos de diálogo aportan más información sobre sus posibles motivaciones, mientras que a la derecha se sitúa The Hangman, el misterioso asesino enmascarado. Así, en una única



La trama, y los personajes son presentados en una única viñeta de multiplicidad temporal

⁴⁰³ *Captain America Comics* (Vol. 1, #6, Jack Kirby, Joe Simon y Stan Lee, Timely Comics: septiembre de 1941).

viñeta los autores están disponiendo los elementos principales de un *whodunit*, es decir, aquel tipo de relato propio de la literatura policiaca o detectivesca, en el que la motivación del argumento consiste en averiguar quién es el autor del crimen en torno al que gravita la narración. En el dibujo se solapan diversos momentos temporales que corresponden a los supuestos interrogatorios de los posibles perpetradores del asesinato, a los que se suman el instante en el que el Capitán América, acompañado de Bucky Barnes, analizan la escena del crimen. La técnica utilizada para presentar las múltiples escenas en una sola se basa en una descomposición de la imagen que en este caso prima un pasaje sobre los demás, marcándolo como el kilómetro cero de la historia –el Capitán y Bucky examinando el cadáver–, y dejando que las cabezas flotantes referencien a otros estadios narrativos que añaden información. En realidad, ese sistema de descomposición en distintas fases es utilizado con frecuencia en el cómic, y puede ser una herramienta para esquivar una hipotética sensación de estatismo, como sucede en muchas de las representaciones de las luchas de los superhéroes de Marvel o DC cuando entran en acción.



Ejemplo de descomposición de movimiento en la viñeta de un cómic de Spider-Man

La relatividad de ese tiempo y movimiento en el cómic exige por tanto una mayor participación del lector, mientras que el cine establecerá su propia medida para ambas magnitudes. En una película, el movimiento y el tiempo son inherentes al desarrollo de acciones por parte de los personajes, si bien se dan múltiples maneras de alterar esas variables de manera significativa. El carácter consustancial del movimiento a la imagen se puede leer en la siguiente reflexión de Gilles Deleuze:

El cine procede con fotogramas, es decir, con cortes inmóviles, veinticuatro imágenes por segundo (o dieciocho, al comienzo). Pero lo que nos da, y esto se observó con frecuencia, no es el fotograma, sino una imagen media a la que el movimiento no se añade, no se suma: por el contrario, el movimiento pertenece a la imagen media como dato inmediato (Deleuze, 1984: 15).

De otro lado, Deleuze establece como sigue la relación del tiempo con esa imagen-movimiento, a propósito de Andréi Tarkovski y su creencia del tiempo como elemento que puede transformar la esencia de un plano sobre el que aplica suficiente presión, optando por el plano como —a menudo, el plano-secuencia— como identidad en la alternativa clásica plano-montaje:

Lo que Tarkovski no acepta es que el cine sea una especie de lenguaje que operaría con unidades ni siquiera relativas de diferentes órdenes: el montaje no es una unidad de orden superior que ejercería sobre las unidades-planos y que de este modo daría a las imágenes-movimientos el tiempo como cualidad nueva. La imagen-movimiento puede ser perfecta, pero sigue siendo amorfa, indiferente y estática si no está ya penetrada por las inyecciones de tiempo que meten en ella al montaje y alteran el movimiento (Deleuze, 1987: 66).

Esto implica que ese trasvase plano-viñeta está necesariamente condicionado por la subjetividad del autor que adapta. Sea el director, el guionista, o la misma persona ejerciendo ambas funciones la que asume la responsabilidad creativa del trasvase, el proceso está marcado por una serie de decisiones que atañen a la expansión o contracción temporal, así como la síntesis o la descomposición de los hechos relatados en el cómic. Así, la correspondencia de un plano-secuencia, forzosamente inexacta respecto a los referentes narrativos gráficos a los que alude, pasa por dos variables que determinan la naturaleza de este recurso cinematográfico. El primero de ellos es la inevitable temporalidad a la que los planos-secuencia están conminados, ya que se ven delimitados

por un principio, un desarrollo y un final. El transcurso del tiempo lo atraviesa y lo define, y ni siquiera esa medida temporal tiene una lectura unívoca. En el último tercio de *Hijos de los hombres* (*Children of Men*, Alfonso Cuarón, 2006), los planos-secuencia se suceden a medida su protagonista Theo Faron (Clive Owen) atraviesa una zona de guerra protegiendo a Kee (Clare-Hope Ashitey), la primera mujer en dar a luz en 18 años en un planeta asolado por una pandemia de infertilidad⁴⁰⁴. En ese seguimiento de los personajes a través de un escenario hostil, el empleo del plano-secuencia refuerza la inmersión del espectador en el campo de batalla, extendiendo la sensación de una participación en tiempo real. De otro lado, el cine de Theo Angelopoulos utiliza a menudo esta herramienta para concentrar décadas de historia en un único plano, como la escena de la casa familiar de A (Harvey Keitel) en *La mirada de Ulises* (*To vlemma tou Odyssea*, Theodoros Angelopoulos, 1995), en la que se recogen los distintos eventos históricos que acaban fracturando la familia a través de los años –en esencia, la guerra y los fascismos–, fractura que funciona también como sinécdoque de la que opera en sus películas al nivel identitario de un país (Grecia) o incluso de un continente (Europa)⁴⁰⁵. El mismo recurso lo encontramos de manera extrema en *El arca rusa* (*Russkiy kovcheg*, Aleksandr Sokúrov, 2002), largometraje que transcurre de modo íntegro en un plano-secuencia por el Museo del Hermitage de San Petersburgo, antes el Palacio de Invierno, en el que los asistimos a diferentes episodios de la historia rusa a medida la cámara avanza por sus 33 salas. Así, frente a la elección de Angelopoulos de una única estancia en Constanza, que sucede como un *flashback* reiniciado una y otra vez, Sokurov opta por un largo paseo ejecutado con Steadicam que no sólo concentra esa dilatada y fraccionada panorámica histórica, sino que además la recorre, gracias al movimiento constante, imprimiendo la sensación fluida de inmediatez y de directo frente a la de salto retrospectivo. En ambos casos la magnitud tiempo es maleada desde una relatividad que en el primer caso abarca décadas, mientras que en el segundo abarca siglos. El otro elemento que define al plano-secuencia es la noción de montaje interno. El montaje, en su concepción clásica y aditiva, sólo puede ser considerado en el plano-secuencia cuando la continuidad entre un plano y otro se truca para aparentar que no ha habido corte, tal y como sucedía en *La soga* (*Rope*, Alfred Hitchcock, 1948), intento de Hitchcock de rodar un largometraje en tiempo real a base de ocho planos-secuencia de 10 minutos –el máximo de película que se podía cargar

⁴⁰⁴ La película adapta la novela del mismo nombre de P.D. James, publicada en 1992.

⁴⁰⁵ Para una reflexión más completa sobre el peso de la historia en el plano-secuencia en el cine de Theo Angelopoulos, consúltese Revert, 2015.

en la cámara para cada toma— que se encadenan unos con otros a través de elementos como planos sobre las espaldas de los personajes. Esta condición dejó de ser tal en el momento los planos-secuencia digitales hicieron acto de presencia en el cine, de este modo priorizando el montaje interno del plano, o la estructuración narrativa y de puesta en escena que sucede dentro de ese encuadre en movimiento. En el plano-secuencia inicial de *Sed de mal* (Touch of Evil, Orson Welles, 1958) la cámara, montada en una grúa, sigue a un coche en el que unas manos misteriosas han colocado una bomba que puede explotar en cualquier instante. En un momento dado, los despreocupados ocupantes del descapotable van en paralelo a Mike Vargas (Charlton Heston) y su esposa Susan (Janet Leigh), con quienes entablan una breve conversación. Después el coche marcha y, justo en el instante en que la pareja va a consumir un beso, el plano-secuencia se ve interrumpido por la explosión. En este caso, la estrategia narrativa de Welles emplea el montaje interno del plano-secuencia para introducir tanto el desencadenante de la trama —un atentado terrorista en una fronteriza población mexicana— como a dos de los protagonistas directamente afectados por este, consiguiendo que la convergencia pasajera de ambos planos narrativos cree una situación de suspense. Una vez más todo lo que sucede en el plano está sujeto a la temporalidad —¿explotará la bomba antes o después?—, pero en este caso también resulta decisiva la distribución geográfica de las líneas de narración en el plano para generar el efecto deseado en el espectador.

La composición digital, por tanto, ha modificado las condiciones del plano-secuencia para hacer de este un recurso que puede prolongarse indefinidamente y proponer rupturas espaciales antes imposibles. Las tradicionales limitaciones geográficas y temporales del plano-secuencia se han visto alteradas y el plano-secuencia digital ha dado pie a posibilidades hasta entonces inéditas que Mario Rajas y Javier Sierra, centrados principalmente en el parámetro tiempo, definen así:

...las posibilidades sincrónicas de una poética del plano-secuencia se erigen en fórmulas perfectamente válidas y significativas (...) a la hora de crear nuevas estructuras de articulación del parámetro temporal de los relatos audiovisuales, por un lado, llevando al extremo la creatividad —la búsqueda de nuevas soluciones a problemas o situaciones dadas— inherente a los

modos de enunciación como el plano-secuencia, y por otro, transformando el propio concepto y aplicación del tiempo en el texto audiovisual, al incorporar fórmulas que revientan narrativamente los fundamentos tradicionales del tiempo narrativo –orden, duración y frecuencia– vinculados, teóricamente, al montaje externo de distintas unidades (Rajas y Sierra, 2010: 21)

Así, la versión digital del clásico recurso permite alteraciones tanto geográficas, pues su movilidad no se limita a un radio de acción, sino que puede permitirse bascular entre distintos puntos –no importa cuán alejados estén los unos de los otros–, como temporales, en el sentido de que el tiempo dentro del plano es moldeado a placer según las necesidades narrativas –se puede acelerar o ralentizar a placer–. Lo fundamental es que se crea una continuidad que trasciende los condicionantes espacio-temporales y que ese flujo de imágenes puede proponer diferentes niveles de equivalencia respecto al cómic.

5.1.1. El plano-secuencia digital como desarrollo de la acción estática de una viñeta

Es habitual encontrar en los cómics imágenes *congeladas* de pasajes cuya cinética queda resumida de ese modo, en un instante que pertenece al progreso de una acción. Por ejemplo, en *The Night Gwen Stacy Died*, el célebre cómic que relata la muerte de la novia de Peter Parker/Spider-Man como consecuencia de una batalla entre este y Norman Osborn/Duende Verde, vemos a través de varias viñetas a Gwen Stacy caer de lo alto del puente George Washington y a Spider-Man intentar salvarla mediante el lanzamiento de una telaraña. Esa telaraña, que finalmente se adhiere a Gwen Stacy y evita su impacto en el agua del río Hudson, pero no su muerte por como consecuencia de un infarto, es seguida por el plano-secuencia en la adaptación del fatal episodio que lleva a cabo *The Amazing Spider-Man 2: El poder de Electro*. En la caída al vacío de Gwen Stacy (Emma Stone) en el interior de una central eléctrica, el compuesto expelido por Spider-Man se abre paso a través de una lluvia de piezas del mecanismo del reloj de la torre, hasta llegar a su objetivo demasiado tarde, ya que ella muere al impactar su espalda contra el suelo. Así, lo que en las viñetas se muestra como una escena descompuesta en distintas fases, en el cine gana una sensación de continuidad con el plano acompañando el descenso. Del mismo modo, y si bien no está inspirada en un pasaje de cómic en particular, la lucha de

la Avispa en la cocina de un restaurante en *Ant-Man y la Avispa* desarrolla de nuevo una acción que en la viñeta se representaría estática, esta es, el lanzamiento de cuchillos de uno de los villanos, que fuerza a la Avispa a reducir su tamaño y a esquivar la amenaza realizando piruetas y caminando sobre el filo del arma.

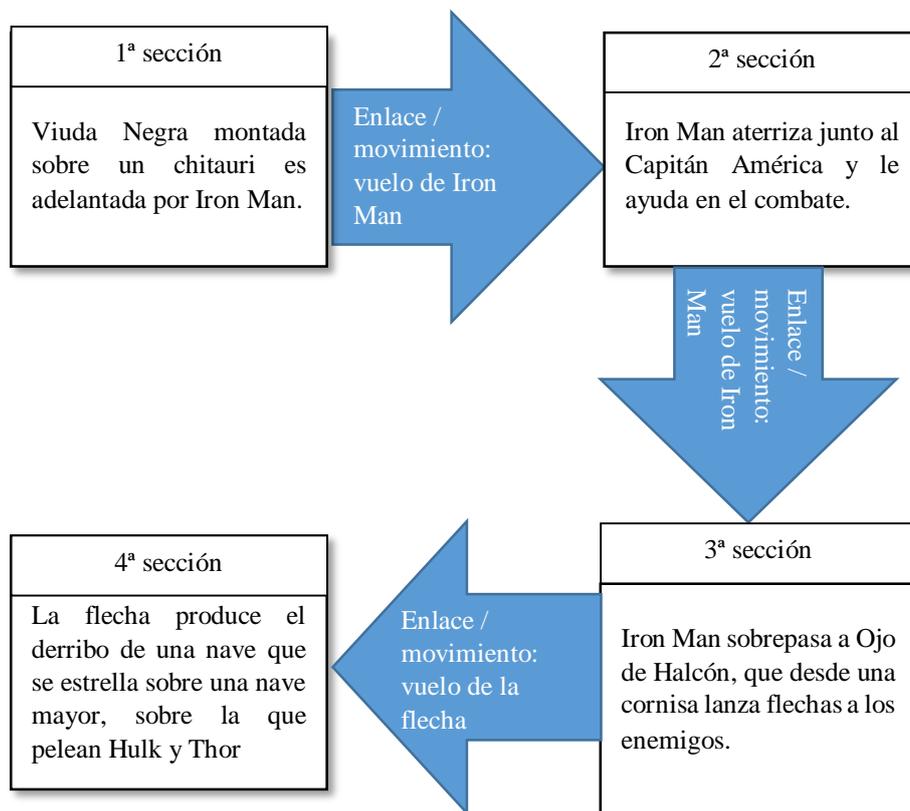


La secuencia de la muerte de Gwen Stacy, en el cómic y en el cine

5.1.2 El plano-secuencia digital como amalgama de acontecimientos o página de *comic book*

En este supuesto el plano-secuencia funciona como herramienta de compendio. Lo que en el cómic es representado en acciones paralelas en el cine queda unificado en un único plano-secuencia digital. Esa secuencia aglutina acontecimientos y puede equipararse a la representación gráfica de estos en múltiples viñetas o, también, a la síntesis narrativa de una página desplegable de cómic, en la que las dinámicas presentadas del relato convergen en una macro viñeta. Las películas de los Vengadores han explorado distintos modos de conciliar esas líneas múltiples coincidentes en batallas. En la batalla que enfrenta a las dos facciones del escindido grupo en un aeropuerto alemán en *Capitán América: Civil War*, los hermanos Anthony y Joe Russo optaron por un montaje tradicional que alternaba distintos focos del choque, desplegando así una sucesión de viñetas en movimiento con sus respectivas continuidades que desembocan en el clímax del enfrentamiento, este es, la transformación de Ant-Man (Paul Rudd) en gigante y su posterior derribamiento tras la colaboración de los miembros del equipo del Capitán América. Esta correspondería a una opción más clásica que se opone directamente al clímax de *Los Vengadores*, en el que los distintos frentes de la batalla en Nueva York contra el ejército de chitauris de Loki quedan unidos por un plano-secuencia digital que recorre los distintos frentes de batalla, centrándose en cada momento en la acción que desarrolla cada uno de los Vengadores. El plano se grabó por secciones en las que se filmaba a los actores simulando sus respectivas partes de la batalla frente a paneles de croma. En la primera sección la Viuda Negra (Scarlett Johanson) aparece subida a un chitauri en pleno vuelo, y rápidamente es sobrepasada en un primer plano por Iron Man en pleno combate aéreo, al que la cámara sigue a medida aterriza derribando enemigos a su paso sobre un puente en el que el Capitán América (Chris Evans) libra su propia batalla. Se produce entonces un momento de colaboración en el que Iron Man proyecta un rayo sobre el escudo de este, quien lo dirige para eliminar a los que les rodean. Después, Iron Man (Robert Downey Jr.) retoma el vuelo en vertical sobre la fachada de un edificio, derribando a más enemigos que cuelgan en ella y hasta sobrepasar la cornisa en la que se encuentra Ojo de Halcón (Jeremy Renner), que desde ese punto estratégico lanza flechas a los chitauri. La cámara abandona el movimiento de Iron Man y se centra en él, hasta el momento en que lanza una flecha que el plano aéreo sigue para finalizar en el impacto en la nuca de un chitauri que conduce una de las naves extraterrestres, el cual se estrella

inmediatamente contra una nave más grande. Una vez más, la cámara cambia de objetivo y ahora se centra ahora en lo que sucede sobre esa nave: Hulk (Mark Ruffalo) pelea con los enemigos que se acumulan a su alrededor, hasta que aterriza en primer plano Thor (Chris Hemsworth) para ayudarle y pasar a ocupar el último centro de acción del plano. Por tanto, el plano-secuencia, en su producción, se divide en la siguiente estructura.



Así, los cuatro frentes de batalla quedan unidos en un único flujo audiovisual. La imagen en movimiento recoge los acontecimientos de una batalla de modo unitario, si bien en este caso la correspondencia puede ser entendida tanto con múltiples viñetas como con una sola. La inspiración de la batalla de Nueva York viene dada por la línea argumental *The Ultimates 2* (Mark Millar y Bryan Hitch, Marvel Comics: 2002-2004) –versión del equipo reimaginada por Millar y Hitch en una línea alternativa de la editorial–, y en concreto por *El día de la independencia* (Independence Day, *The Ultimates 2* #13, Mark Millar y Bryan Hitch, Marvel Comics: febrero de 2007), número 13 de la serie *El gran robo de América*, una monumental batalla contra Loki y los Liberadores –grupo de superhumanos diseñados para superar a los Ultimates– que en este caso tiene lugar en Washington D.C. y que transcurre a lo largo de varios capítulos. En ese desarrollo, efectivamente, el cómic salta de un frente a otro y alterna las cuitas personales de cada

superhéroe, por lo que la batalla se expande narrativamente durante una parte importante de la serie. Sin embargo, en *El día de la independencia* hay un desplegable de ocho páginas que funciona como clímax de la contienda, en el que en un mismo plano se recoge la carga definitiva de los superhéroes contra el ejército enemigo. Si bien en *Los Vengadores* el choque escenificado mediante el plano-secuencia digital no es el mismo ni contiene las mismas acciones, lo cierto es que el recurso permite una continuidad en la lectura del plano que se asemeja a la continuidad que se produce en la lectura de la macroviñeta y sus diversos elementos. Lo mismo valdría para viñetas de gran tamaño y páginas dobles, pues en esencia todas ellas son viñetas en las que convergen acontecimientos paralelos. En su crítica del filme, Jordi Costa aludía a la escena en estos términos:

La película alcanza su techo en un asombroso plano secuencia —o, más bien, su simulacro digital— que funciona como la más hiperbólica página desplegable de un *comic-book* imposible: una pirueta formal que saca pecho relacionando a los personajes principales en plena acción histórica (Costa, 2012).

El crítico ponía así de relieve el modo en que la manipulación digital había alterado radicalmente la puesta en escena. En este caso, el ejemplo pone en paralelo uno de los recursos habituales del cómic con su interpretación mediante imágenes en movimiento: la página desplegable, efectivamente, funciona a menudo como síntesis de múltiples acciones. De hecho, sigue la misma lógica de concentración de sentido de la viñeta, normalmente impregnada de inicio, transcurso y fin. La diferencia es que aquí ese carácter sintético se potencia al tiempo que funciona como imagen esencial que trata de transmitir el fulgor del choque: pese a tratarse de una imagen estática, esta se halla cargada de dinamismo. Miller y Hitch concentran el clímax en esas páginas en la que puede verse a los protagonistas combatiendo con sus enemigos y la mencionada secuencia de *Los Vengadores* propone una traducción fílmica de esa misma estrategia: dado que el movimiento impera en el cine y el montaje no delimita unidades —estas son, los planos— homologables a las viñetas, este se acaba amparando en la emulación de lo que sucede en la imaginación, esto es, la proyección de esas fases que dan vida a la imagen. Aunque los personajes implicados en la citada viñeta y su disposición no sean los mismos que los que

encontramos en la escena que la adapta, esta última se halla ligada a la primera en tanto que se propone como su simulacro en otro medio. Esta suerte de citación se convertirá en un distintivo a la vez que un vínculo con los cómics en medio de una adaptación que ya no busca la fidelidad narrativa, pues gira en torno a las estructuras creadas para una traslación del universo Marvel a la pantalla, reconfiguración de la mitología gráfica que es al mismo tiempo autónoma e independiente de esta. Así, es plausible pensar en esa *set piece* digital como sello de las producciones marvelitas en cine, como rúbricas narrativas y clímax que al tiempo que delimitan una identidad funcionan como bisagras del relato.



En *Los Vengadores* el plano-secuencia digital en el clímax de la batalla emula la página desplegable del cómic

En *Vengadores: La era de Ultrón*, Whedon opta de nuevo por el plano-secuencia digital como sello personal para describir una ofensiva contra Hydra –la organización enemiga de S.H.I.E.L.D., compañía que impulsa la iniciativa Vengadores–. Se trata de una nueva conjugación cinética de los personajes que ya conocemos, con la novedad de que aquí se introduce, en medio de ese flujo constante de imágenes sin mediación visible del montaje, un plano lateral en el que los superhéroes convergen en un embate conjunto. El plano, ralentizado para fijar la atención, exhibe una composición en la que estos están repartidos en el encuadre ejecutando distintos movimientos, lo que de forma inevitable alude a la distribución de múltiples viñetas colectivas conducidas por grupos de superhéroes. Así pues, la (in)materialidad digital de la imagen y su manipulabilidad ya no se traduce en la *recreación* de proezas superheroicas sólo viables de este modo o en la credibilidad de algunos de esos seres extraordinarios, sino en una nueva naturaleza de la imagen que permite alterar la del dispositivo mismo, revisando las fronteras mediáticas.



Los miembros de Los Vengadores componen brevemente un plano de conjunto durante el plano-secuencia que da inicio a *Vengadores: La era de Ultrón*

5.1.3. El plano-secuencia digital como punto de vista o seguimiento de un personaje

Ese mismo concepto, sin embargo, puede darse en una aplicación distinta del plano-secuencia. En lugar de funcionar como amalgama, el plano puede jerarquizar elementos a conveniencia. Un ejemplo claro de este uso lo encontramos en la primera escena –que funciona asimismo como escena de créditos iniciales– de *Guardianes de la Galaxia, Vol. 2*. En ella, los guardianes se enfrentan a un gigantesco monstruo espacial al ritmo de *Mr. Blue Sky*, de Electric Light Orchestra. Sin embargo, la cámara no se centra en la acción

sino en Baby Groot, que baila la canción al tiempo que los créditos desfilan en la pantalla y sus compañeros se enfrenan al fondo con la criatura entre rayos láser, deflagraciones y tentáculos. El plano-secuencia sigue los movimientos del personaje, que a lo largo de su desplazamiento por la plataforma en la que tiene lugar la lucha es interpelado por los demás guardianes en pleno fragor de la batalla para que se aleje del peligro. En ocasiones el encuadre se muestra más abierto para ofrecer un marco más amplio de la acción, alternando con encuadres más cerrados que apenas dejan ver movimientos difusos más allá del pequeño Groot bailando.

En *Kingsman: Servicio secreto* encontramos otro ejemplo centralizado en un único personaje, en este caso el agente Harry Hart/Galahad (Colin Firth), que se involucra a su pesar en una batalla en una iglesia en la que los feligreses tratan de matarse entre sí con violencia inusitada después de que el villano Valentine (Samuel L. Jackson) los haya inducido a ello a través de una revolucionaria tecnología. De nuevo nos encontramos ante un plano-secuencia de extrema complejidad, que en este caso amplía y reinventa el transcurso de los hechos en el cómic, que se reduce a unas pocas viñetas. La película de Matthew Vaughn decide convertir el incidente en su *set piece* o escena de acción más subrayada y decide hacerlo precisamente a través de esa herramienta de continuidad digital que permite expandirla cuanto desea. La cámara se mueve entre la multitud furiosa siguiendo de cerca los movimientos de Hart, que ocupa el centro cinético del plano y al que sigue colocándose a su alrededor en función de la coreografía de lucha que ejecuta en cada momento. Al igual que la analizada escena de *Los Vengadores*, la secuencia fue filmada por secciones en un escenario ocupado por especialistas de acción. Los distintos segmentos, de complejidad variable, tanto por las dinámicas que su protagonista debe seguir en interacción con los demás como por las trifulcas secundarias que suceden a un segundo o tercer nivel en el plano, serían unidos digitalmente empleando imperceptibles cortes que aprovechaban *zooms* de la cámara a la espalda de algún personaje –al igual que en *La soga*, de Hitchcock– en un único flujo de imágenes que se prolonga durante más de tres minutos y que culmina con Hart saliendo de su estado de ultraviolento embargo y adquiriendo consciencia de la masacre que ha perpetrado de manera involuntaria. Denotada la importancia del recurso para la saga, en *Kingsman: El círculo dorado*, el enfrentamiento final entre Harry y Eggsy (Taron Egerton) contra Whiskey (Pedro Pascal) se resuelve con un plano-secuencia digital que exige menos logística, pero cuyas derivas

visuales resultan si cabe más complejas en tanto que el centro sobre el que bascula la acción y los elementos de continuidad cambian constantemente. La lucha se desenvuelve en un típico *diner* de los años 50 detentado por la villana y reina de la droga Poppy (Julianne Moore) dentro de su propio parque temático, Poppyland. Durante la mayor parte de la pelea, la cámara se queda cerca del cuerpo a cuerpo que mantienen los personajes, al estilo de la descrita escena de la iglesia en la primera entrega. Cuando los personajes interactúan con objetos como el lazo letal de Whiskey o una simple sartén que es arrojada, el lanzamiento sirve para que la cámara siga a ese elemento y la secuencia cambie su centro de acción a otro personaje, de manera que la coreografía no es sólo una coreografía física, sino sincronizada con la planificación visual.



La cámara permanece pegada a Harry durante el plano-secuencia en *Kingsman: Servicio secreto*

En *300* encontramos otro ejemplo de plano-secuencia que combina el desarrollo de la acción de dos personajes, en este caso la que protagonizan Astinos (Tom Wisdom) y Stelios (Michael Fassbender). Aquí el plano se mueve alrededor de centro de batalla, donde los dos espartanos dan cuenta de los enemigos que se abalanzan sobre ellos. Durante casi toda su duración, ambos soldados intercambian posiciones y ocupan diferentes espacios en el plano, de manera que a veces este privilegia las acciones de uno sobre otro, algo que queda subrayado con el uso del *slow-motion* en cada mandoble o golpe de escudo. Así, los cuerpos se desplazan en el encuadre al tiempo que el movimiento rotatorio de la cámara permite diferentes composiciones dentro de este, estableciendo jerarquías visuales cambiantes, pero en las que en ningún caso el peso de un cuerpo sobre la imagen acaba desplazando el del otro.

En este apartado también cabría incluir el llamado plano de punto de vista o plano subjetivo, en el que la cámara toma el lugar del protagonista y el plano ofrece al espectador lo que este ve a través de sus ojos. Este tipo de plano, ha sido empleado como recurso eventual en películas de Hitchcock como *Vértigo*. *De entre los muertos* y *La ventana indiscreta* (Rear Window, Alfred Hitchcock, 1954) para remarcar la mirada escoptofílica de sendos personajes –en ambos casos interpretados por James Stewart–, o en *Tiburón* (Jaws, Steven Spielberg, 1975) para adoptar el punto de vista del tiburón, que permanece oculto hasta el último tercio de la película. Esos usos, por el carácter implícito de la mirada –el *voyeur* deseante en un caso, la bestia anónima en el otro–, la cámara subjetiva se articula con una coherencia que contrasta con otros intentos de adoptar el recurso de forma permanente, como la célebre *Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1946), adaptación de la novela de Raymond Chandler publicada en 1943, *The Lady in the Lake*, que puso de relieve el problema de la identificación con el protagonista, el mismo por el cual el plano subjetivo no ha tenido más incidencia en el medio, y que Julio Moreno explica así:

La subjetivación de la cámara implica una presentación directa de la experiencia interior del personaje –la operación reflejo que hace posible la narrativa– implementada con una completa ausencia de distancia. Aquí no hay ni narrador ni narrativa, sino más bien una experiencia directa presentada sin mediación⁴⁰⁶.

En lo que respecta a adaptaciones del cómic, este es un elemento que tampoco ha tenido una presencia considerable, probablemente porque encuentre una mayor correlación con la caligrafía de los videojuegos y en particular del género *shooter*, como demuestra la cinta de acción *Hardcore Henry* (Ilya Naishuller, 2015), que se propone como emulación de este. En este tipo de narrativa, como es lógico, el plano-secuencia es una pieza fundamental para poder transmitir esa continuidad de la mirada que pasa a ser la del espectador, si bien la contrapartida es la ausencia de unos atributos y expresiones del

⁴⁰⁶ « The subjectivization of the camera implies a direct presentation of the inner experience of the character –the reflex operation which makes the narrative possible– conveyed with complete lack of distance. Here, there is neither narrator nor narrative but, rather, an actual experience presented without mediation. » (Moreno: 1953, 344).

personaje que hace imposible la correspondencia emocional. La distancia que la cámara pone con respecto a Harry en la escena de la iglesia en *Kingsman: Servicio secreto* es mínima como para que el público experimente una inmersión total en ella, pero a la vez permite mantener el espacio del protagonista, de manera que no perdemos su presencia y centro de gravedad durante la duración del pasaje.

Pese a los tipos definidos como posibilidades gramaticales del plano-secuencia, las fronteras entre ellos pueden verse diluidas en la pantalla, de modo que la maleabilidad extrema de la imagen digital y la ausencia de límites forzosos de este recurso pueden permitir que este ampare cambios de estrategia para ajustarse a las necesidades de la historia. Así, un ejemplo ilustrativo de esa naturaleza cambiante sería el largo plano-secuencia que funciona como clímax de *Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio* y que consiste en una larga persecución por la ficticia ciudad de Bagghar –una urbe del Marruecos colonizado por Francia que aparece en los álbumes *El cangrejo de las pinzas de oro* y en *El secreto del Unicornio*–, en la que Tintín (Jamie Bell) y el Capitán Haddock (Andy Serkis) pugnan con Sakharine (Daniel Craig) por obtener el tercer pergamino que, junto a los dos precedentes, desvelará la ubicación del Unicornio, el barco hundido que guarda el tesoro de Rackham el Rojo. La persecución con la cámara centrándose en la moto con sidecar en la que los primeros dan caza al coche en el que Sakharine y sus secuaces huyen con el documento. Desde el momento en que Tintín, gracias a la distracción que ocasiona Milú, consigue arrebatárselo al villano, el plano se embarca en una serie de mutaciones en las que el centro de acción cambia constantemente y también los elementos en movimiento que sirven como enlace entre un centro y otro. Este sería un resumen cronológico y estructurado de la secuencia:

Sección	Enlace con la siguiente sección
Tintín y Haddock persiguen en una moto con sidecar el coche en el que huyen Sakharine y sus secuaces con el último pergamino. Milú salta al coche de Sakharine y, aprovechando la distracción,	No hay un enlace estricto. La cámara sigue la trayectoria de la moto hasta que entra en la ciudad de Bagghar.

<p>Tintín arrebató el documento de la mano de Sakharine. El halcón amaestrado de Sakharine intenta a su vez quitárselo, pero Tintín lo evita.</p>	
<p>La moto entra en Bagghar abriéndose paso entre la gente. Al detenerse en una plaza, Tintín y Haddock ven que a sus espaldas la torre del Hotel Bagghar se abalanza sobre ellos arrastrada por un tanque encajado en la planta baja. Los protagonistas huyen del tanque, pero la chaqueta del capitán Haddock queda enganchada en la boca del cañón. La moto coge un bache y Tintín pierde los tres fragmentos de papel que completan las coordenadas de la ubicación del Unicornio. Recupera uno de ellos, Haddock consigue atrapar otro y Milú, en el sidecar, otro. El cañón dispara y separa la moto del sidecar, lo que divide a los tres personajes con sus respectivos fragmentos. La torre-tanque se detiene y deja colgando a Haddock sobre los tejados de Bagghar.</p>	<p>Haddock se descuelga y cae metiéndose accidentalmente en un vestido de mujer de un tendedero. Al caer pierde su fragmento de papel. La cámara sigue al papel planeando mientras Haddock intenta atraparlo de nuevo. El halcón se le adelanta y lo recupera.</p>
<p>Haddock, que corre levantando las faldas de su vestido para no tropezar, es recogido por Tintín y acaba subido sobre la rueda delantera del vehículo. La moto corre en paralelo a un canal que desciende a través</p>	<p>La cámara abandona a Tintín y Haddock y sigue el curso del halcón volando sobre el canal y de Milú tratando de darle caza sobre el sidecar.</p>

<p>de la ciudad. Flotando sobre el sidecar aparece Milú.</p>	
<p>Haddock se lanza al canal para intentar atrapar al halcón, pero fracasa y cae al agua. En ese momento el halcón, con Milú enganchado a sus garras, se cuelga por una ventana y aparece en el interior de un edificio. Detrás, Haddock se engancha a la ventana y consigue entrar siguiendo su rastro. Intenta colgarse de una cuerda para alcanzarlos, pero el contrapeso lo levanta más de lo esperado, hace que se desprenda del vestido y se abalanza en el balanceo sobre el halcón y Milú, que en ese momento salen por otra ventana. Haddock alcanza a coger una pata de Milú, que a pesar de estirar se desengancha y no puede impedir el ave se escape, soltando además su fragmento de pergamino.</p>	<p>El halcón se hace con el fragmento de pergamino de Milú. Sobrevuela calle abajo y llega hasta una plaza en el momento en que Sakharine y sus secuaces llegan con el coche. El halcón se dirige hacia el brazo de Sakharine, pero Tintín se interpone e intercepta su vuelo. Sin embargo, una vez más se escapa y Tintín retoma la persecución tras él.</p>
<p>Sakharine y sus secuaces retoman la persecución con el coche, pero entonces Haddock y Milú aparecen descolgándose con una cuerda desde una ventana y saltan sobre el vehículo para golpearles, morderles y evitar su avance. La mitad del coche queda colgando sobre una cornisa.</p>	<p>La cámara realiza la transición con un leve movimiento que baja desde la cornisa hasta las escaleras adyacentes al pequeño edificio, donde Tintín prosigue la persecución y caza al halcón.</p>

Con la moto, Tintín baja y sube escaleras y se introduce en una casa, intentando arrinconar al halcón. En la casa hay dos mujeres tejiendo y el ave se ha quedado enganchada en uno de los hilos. La presión de la moto moviéndose en el interior de la habitación hace que los cimientos del edificio cedan. Tintín estira del hilo para tratar de atraer a su presa hasta él, pero se rompe. La construcción se divide en dos y la mitad en la que está Tintín cae sobre la calle, permitiendo que el halcón pueda escapar una vez más. Tintín lo persigue con la moto calle arriba, hasta que la moto choca con el murete que sirve como límite del precipicio y se rompe en dos mitades. La rueda con el manillar que todavía ase el protagonista se engancha ahora sobre un hilo del tendido eléctrico, funcionando como tirolina. El plano sigue a Tintín deslizándose y perdiendo piezas a medida choca contra los postes de luz. Finalmente se queda sin lo que resta de moto y se engancha a una lámpara de papel que le permite alcanzar una casa. Corre por dentro de la casa y sale por otro lado. Salta desde la barandilla del balcón y consigue, por fin, coger al halcón de las patas cayendo sobre un muelle del puerto.

En la escena el movimiento es perpetuo y vehicular y permite una estructura flexible en la que las secciones y las transiciones se entrelazan y se confunden de modo que existe una gran entidad como plano-secuencia digital que funcionaría como oración principal de la que dependen subordinadas. La totalidad del plano, por tanto, funciona como unidad compleja de significado dentro de la cual se integran segmentos con entidad narrativa



Tintín y Haddock en el segmento que da inicio al plano-secuencia de la persecución por las calles de Bagghar, en *Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio*

propia de mayor o menor recorrido que se engarzan mediante diversas estrategias, ya sea el desplazamiento ficticio de la cámara o el vuelo del halcón, que supone el más recurrente vector de movimiento. Por otro lado, se establecen diferentes vínculos con el tipo de correlaciones narrativas que se producen en un cómic. El plano-secuencia general bien puede ser interpretado como una transposición del flujo de acción que el lector construye sin elipsis cuando acomete una o varias páginas de cómic en las que se relata un episodio concreto –en este caso una persecución por Bagghar que no existe como tal en los cómics de Tintín, si bien la ciudad sí está presente–. A su vez, permite una modulación del punto de vista narrativo, de modo que el plano ni se articula del todo desde una omnisciencia impersonalizada ni tampoco es conducido exclusivamente a través del punto de vista de uno de los implicados. El artefacto narrativo contempla ambas opciones y en consecuencia transcurre alternando esos modos de conducción, por lo que lo mismo la cámara puede flotar eventualmente para relocalizar a uno de los personajes como puede correr en paralelo a Tintín cuando se descuelga por el tendido eléctrico intentando atrapar al halcón. Así pues, las tres posibilidades planteadas como identidades del plano-secuencia digital convergen aquí, en tanto que el recurso acoge desde el desarrollo de una acción específica desarrollada de forma inevitablemente estática en la viñeta a la amalgama de acontecimientos que constituye la escena, pasando por el protagonismo que se traslada de un personaje a otro dentro de la continuidad de ese relato con identidad cerrada por la misma naturaleza del recurso y en el contexto de un relato mayor en el cual se erige como clímax.

5.2. *Slow-motion* | *Bullet-time*

El movimiento y el tiempo son los dos elementos clave que echan tierra de por medio entre dos lenguajes. Ambos aspectos son fundamentales para entender la divergencia entre sendos modos de recepción: el cómic debe simular tanto el tiempo como el movimiento; en el cine, en cambio, existen de forma consustancial. Esto nos lleva de manera irremediable a recordar el comentario de André Bazin según el cual «...la imagen de las cosas es como la imagen de su duración» (Bazin, 1990: 14-15), por la cual definía el cine como objetividad en el tiempo. Comentario, por cierto, que también rescataba David Bordwell para poner de relieve que, si bien Bazin debía ser elogiado por su defensa de los planos largos y de la continuidad como recurso que imitaba la realidad en un

contexto en el que otros teóricos los tildaban de teatrales, no es menos cierto que el problema del *tiempo real* en el cine es más complicado de lo que planteaba el francés (Bordwell, 1993: 245). Efectivamente, hay un *tempo* congénito a la imagen, pero tanto la propia incidencia del montaje como la posibilidad de alterar la velocidad de paso –ya sea manual o digitalmente– impiden que este sea único e inmutable. El condicionante temporal de las imágenes existe de manera inexorable, pero el cineasta es libre para decidir si el tiempo de la narrativa se ajusta o no al tiempo real que tomamos como referencia fuera de ella –es decir, nuestro tiempo cotidiano–. Así, a la hora de adaptar las viñetas de una narración gráfica, el adaptador debe plantearse obligatoriamente cómo interpretará esas magnitudes –tiempo y movimiento– y a qué grado de literalidad aspira. De hecho, incluso la literalidad es un concepto abstracto que debe ser sometido a examen, ya que en el reflejo de los acontecimientos tampoco está fijada ni su fidelidad garantizada con una escala en la que una gradación del movimiento o del tiempo pueda significar una mayor cercanía. Como ya se ha puesto de relieve con el plano-secuencia, la continuidad puede ser una solución tan válida como la deconstrucción, en apariencia más ajustada a una teórica correlación con los modos narrativos del cómic. Sin embargo, y a pesar de la falta de certezas, la manipulación del tiempo se ha destacado a través de sucesivas adaptaciones como uno de los recursos más repetidos a la hora de establecer un paralelismo con el referente gráfico.

Tradicionalmente ha sido el *slow-motion* o cámara lenta la forma en la que más se ha insistido para llegar a esa evocación de la viñeta que aquí ve remarcado más si cabe el carácter de cita. A través de la ralentización de la imagen se consigue un *staccato*, si acaso una *fijación* del movimiento y del tiempo que funciona en la medida de lo posible como emulación de esa unidad de lectura que constituye la base del cómic. De este modo, se plantea una paradoja que apela a las propiedades de la viñeta y el modo en que estas son transferidas al cine: la viñeta está obligada a ser una emulación del movimiento y el tiempo del mismo modo en que la literatura debe enunciarlos mediante el uso de la descripción. En palabras de Mercedes Peñalba García:

La dualidad de códigos (verbal y visual) que, de ordinario, incorpora el cómic provoca desajustes en la temporalidad que el autor resuelve captando

en el dibujo de cada viñeta un *momento congelado* o instante gráfico (Peñalba García, 2014: 694-695).

Sin embargo, el medio audiovisual puede renunciar a esas propiedades que son idiosincrásicas en él para referenciar esa unidad de significado de los relatos gráficos. Ralentizar una imagen equivale a esa operación, en tanto que el movimiento prácticamente se detiene –o lo hace en la medida el realizador desea– y el tiempo relativo del relato teóricamente también, si bien el tiempo de visionado transcurre de forma inexorable y no supone sino una extensión de la imagen. Así, la célebre secuencia del tiroteo en la estación de *Los Intocables de Elliot Ness* (*The Untouchables*, Brian de Palma, 1987) en la Union Station de Chicago es un ejemplo de cómo la cámara lenta puede desempeñar un uso dramático, aquí enfatizando tanto la violencia del enfrentamiento entre los hombres de Elliot Ness (Kevin Costner) y Al Capone (Robert de Niro) como remarcando el elemento cinético en torno al que gira la secuencia: el carrito con un bebé dentro que cae por las escaleras de la estación en medio de toda la violencia⁴⁰⁷. Otro tiroteo, como el que pone punto y final a *Bonnie y Clyde* (*Bonnie & Clyde*, Arthur Penn, 1967), es capaz de dispersar la cinética de la escena mediante un subrayado paroxístico de la violenta muerte de sus protagonistas, propio del cine de Sam Peckinpah. Al tiempo, la secuencia demuestra que incluso la sensación de ralenti que imprime en el espectador la cámara lenta puede ser relativizada, en tanto que a esta se contrapone un montaje ágil que alterna entre los agonizantes personajes, sacudidos por los disparos como muñecos de trapo, y el origen del fuego entre los arbustos.

Cabe dirimir los matices que median entre los términos *slow-motion* y *bullet-time*. El *slow-motion* o la cámara lenta es sencillamente una ralentización del tiempo en el que suceden los eventos retratados en el filme. Este puede darse en un sistema analógico tanto como en uno digital, pues se limita a una modulación de la velocidad. El *bullet-time* implica, en cambio, una ralentización extrema que permite, sin embargo, una cierta sensación de fluidez e incluso diversos grados de movimiento dentro del plano, por lo que las limitaciones habituales del espacio y el tiempo en el plano quedan invalidadas. La

⁴⁰⁷ Elemento que sirve a De Palma para homenajear a la secuencia de las escaleras de Odessa en *El acorazado Potemkin* (Bronenosets Potyomkin, Sergei M. Eisenstein, 1925).

mejor ilustración posible de esta técnica precisamente la ofrece la celebrada película de ciencia-ficción *Matrix* (The Matrix, Lana y Lilly Wachowski⁴⁰⁸, 1999). En la escena en la que Neo (Keanu Reeves) esquiva las balas disparadas por uno de los agentes enemigos, la cámara sobrevuela teóricamente sobre el protagonista en una parábola que permite ver desde distintos ángulos tanto la trayectoria de las balas como su cuerpo adoptando la postura para evitar el impacto de estas. Este movimiento, sin embargo, es ficticio en tanto que no hay una cámara ejecutándolo, sino una serie de cámaras fotográficas de alta velocidad establecidas en el plató alrededor del actor, de manera consecutiva y a diferentes alturas, que disparan y recogen el instante en una fracción de tiempo muy breve. El resultado es un arco visual que se describe sin prácticamente avance del tiempo narrativo. La técnica, registrada por Warner Bros. –la compañía productora de *Matrix*– bajo el nombre de *bullet-time*, se convertiría desde entonces en un recurso habitual dentro de los efectos digitales en el cine⁴⁰⁹ y experimentaría múltiples mejoras a lo largo del tiempo, convirtiéndose en parte de la caligrafía del cine-espectáculo. Dru Jeffries aporta, dentro de sus seis modos de interacción entre el cómic y cine, un extenso y pormenorizado análisis de los aspectos que diferencian el *bullet-time* del *slow-motion*, así como las variaciones en su aplicación:

En primer lugar, el *bullet time* propiamente dicho no es cine en cámara lenta en absoluto, sino que es producido digitalmente combinando fotografías tomadas desde una variedad de cámaras situadas en distintos puntos en una única imagen capturando el espacio de 360 grados, permitiendo a los realizadores acometer un movimiento de cámara virtual (que necesariamente tiene una duración y ocurre en el tiempo) en un único y aparentemente congelado instante. Debido a este método de producción, el *bullet time* debe ser planeado en la fase de *découpage*, previamente a la grabación. Los momentos-viñeta sin embargo tienen que ver con las variaciones de velocidad, un efecto de post-producción que puede ser añadido a cualquier plano durante el montaje, siempre que haya sido filmado en un alto ratio de fotogramas. Estas diferencias en los métodos implican

⁴⁰⁸ Entonces Andy y Larry Wachowski. Ambos directores se someterían posteriormente a una operación de cambio de sexo y pasarían a ser Lilly y Lana Wachowski.

⁴⁰⁹ E incluso en la telefonía móvil, pues se trata de una tecnología ya integrada en los modelos de última generación de algunos fabricantes.

una diferencia en forma, de modo que el *bullet time* es fundamentalmente un efecto *espacial*, mientras que los momentos-viñeta son esencialmente *temporales*. *Bullet time* detiene el tiempo *diegético*, confiriendo a la cámara libertad para explorar un espacio desligado del tiempo y al personaje más tiempo para esquivar un ataque, mientras que los momentos-viñeta deceleran el *tiempo de representación*, utilizando cámara lenta para enfatizar un movimiento o pose sin implicar cambio del flujo de tiempo en el universo del relato. Por decirlo de otro modo, *bullet time* es un efecto literal, mientras que los momentos-viñeta son figurativos. En la mayor parte de los casos, *bullet time* representa las experiencias de los personajes habilitados con capacidades sensoriales (por ejemplo, la representación del sentido arácnido en la trilogía original de *Spider-Man* [2002, 2004, 2007]) o la habilidad supernatural para doblar el tiempo a su voluntad (por ejemplo en *Matrix*). Los momentos-viñeta, de otro lado, no tienen que ver con la diégesis o las experiencias de los personajes, sino con los objetivos intermediales de la película: indican una deuda formal con los cómics y representan los modos estilísticos de pagar esa deuda⁴¹⁰.

La misma Lana Wachowski, en el documental *Follow The White Rabbit* incluido en la edición DVD de *Matrix*, señalaba que «*Los cómics son un tipo de narrativa gráfica en la que puedes congelar un momento y la imagen se mantiene en el tiempo. Como contrapartida, no puedes hacer realmente eso en el cine. Nosotros intentamos*

⁴¹⁰ « Firstly, proper bullet time is not slow-motion cinematography at all, but rather is produced by digitally combining still photographs taken from a variety of cameras from different vantage points into a single image capturing a 360-degree space, allowing filmmakers to make virtual camera movements (which necessarily have a duration and occur over time) within a single, seemingly frozen instant of time. Due to this method of production, instances of bullet time must be planned in the decoupage stage, prior to shooting, Panel moments rely instead on speed ramping, which is a postproduction effect can be added to any shot during editing as long as it was originally shot a high frame rate. These differences in methods imply a difference in form, namely that bullet time is a fundamentally spatial effect while panel moments are essentially temporal. Bullet time halts diegetic time, giving the camera freedom to explore a space untethered to time's arrow and a character more time to dodge an attack, whereas panel moments slow representation time, using slow motion to emphasize a movement or pose without any implied change to the flow of time within the storyworld itself. Put another way, bullet time is a literal effect, while panel moments are figurative. In most cases, bullet time represents the experiences of characters with enhanced sensory capabilities (e.g., the representation of "spider-sense" in the original Spider-Man trilogy [2002, 2004, 2007]) or the supernatural ability to bend time to their whim (e.g. The Matrix). Panel moments, on the other hand, do not signify anything about the diegesis or the characters' experiences but rather something about the intermedial aims of the film; panel moments indicate a formal debt to comic books and represent a stylistic means of paying that debt. » (Jeffries, 2017: 47).

hacerlo»⁴¹¹. El manejo del tiempo y el espacio al antojo del autor en un mismo plano, por tanto, es algo que ya estaba presente en el arte, no sólo en el imaginario del cómic, sino incluso dentro del mismo audiovisual. Un año antes de *Matrix* este recurso ya había hecho acto de aparición en *Blade*, en la que el villano Deacon Frost (Stephen Dorrf) esquiva las balas que dispara el protagonista para evitar la ejecución de la niña que el primero retiene como rehén. Otros esbozos de la técnica se habían empleado ya en diversos videoclips a lo largo de la década de los noventa: *The Wild Ones* (Howard Greenhalgh, 1994), de Suede; *Like a Rolling Stone* (Michel Gondry, 1995), de The Rolling Stones; *Let Your Soul Be Your Pilot* (Emmanuel Carlier, 1996), de Sting; *Underwater Love* (Tim MacMillan, 1996), de Smoke City; *Little Bitty* (1996), de Alan Jackson; y *Freak On a Leash* (Todd McFarlane, Jonathan Dayton, Valerie Faris y Graham Morris, 1999). Vale la pena subrayar, sin embargo, que si bien se popularizó en esa década la idea del desplazamiento espacial en un plano con tiempo detenido tampoco era una invención propia de esas producciones para musicales y de hecho había hecho acto de presencia tres décadas antes, en concreto en la serie de animación *Meteoro* (Mahha GoGoGo, Tatsuo Yoshida, Fuji TV: 1967-1968)⁴¹², al final de cuya cabecera el protagonista saltaba de su Mach 5 y su figura quedaba congelada mientras la cámara –ficticia, pues se trata de un *anime*– ejecuta un giro de 90° sobre esta⁴¹³. Años después, la co-producción sudafricana-estadounidense de acción *Kill and Kill again* (Ivan Hall, 1981) –secuela de *Kill or Be Killed* (Ivan Hall, 1976)– se convirtió en la primera película de acción real en introducir un efecto *bullet-time*, en este caso una bala cuyo desplazamiento es seguido a cámara lenta. No obstante, y pese a esos precedentes destacados, es a partir de *Matrix* y del uso intensivo que de la técnica realizaron las Wachowski en su trilogía, que esta empieza a extenderse como herramienta habitual dentro del cine digital y en particular en las adaptaciones de cómics de superhéroes. De hecho, los ejemplos que se analizarán a continuación son en su mayoría ralentizaciones de las imágenes aplicadas a través de la técnica *bullet-time*, en las que existen distintos grados de movilidad y alteraciones en el interior de la secuencia.

⁴¹¹ «Comics are a graphic-type storytelling where you could freeze a moment and make an image that sustains. As a counterpart, you can't really do that in film. We tried to do that» ("Follow the White Rabbit").

⁴¹² Conocida en el contexto anglosajón como *Speed Racer*.

⁴¹³ Curiosamente, las mismas Wachowski serían las que en 2008 llevarían al cine la adaptación de acción real de *Meteoro* en *Speed Racer* (Lana y Lilly Wachowski, 2008).

El recurso de *slow-motion* o cámara lenta⁴¹⁴, que habitualmente responde al énfasis espectacular de una secuencia o su puntuación como clímax, en las adaptaciones de cómics al cine puede establecer además correspondencia intermedial con las viñetas de las que parte, ya sea como simple evocación del estatismo en la lectura o como mimesis respecto a la imagen original. En el primer supuesto encontramos, por ejemplo, las escenas de *Dredd*, segunda adaptación sobre los cómics de John Wagner y Carlos Ezquerro. En ella la trama gira en torno a un complejo de viviendas en Mega-City One controlado por la cabecilla criminal Ma-Ma (Lena Headey) y su banda criminal, responsable de la circulación de la droga SLO-MO. Dicha droga, como su propio nombre indica, tiene el efecto de ralentizar la percepción de la realidad de aquellos que la consumen, y el modo de explicitar esa sensación es precisamente empleando una cámara lenta en la que, además, la imagen gana relieve a través del 3D. Es el caso del pasaje en el que Ma-Ma disfruta de un baño psicotrópico o aquel en que sus esbirros experimentan



La aplicación de la técnica *bullet-time* en *Matrix* no fue la primera, pero sí la más célebre y la que sirvió para acuñar su nombre

los efectos de la droga en el interior de un coche. Si bien estas escenas no citan específicamente hitos de las aventuras gráficas del Juez Dredd, sí articulan un tiempo denso, casi congelado que, acompañado de encuadres por lo general estáticos que otorgan todo el protagonismo a lo que sucede dentro de ellos, recuerda inmediatamente a la

⁴¹⁴ De aquí en adelante se englobará el uso del *bullet-time* dentro de los términos genéricos *slow-motion* o cámara lenta.

recreación de una viñeta. Jock, artista conceptual que trabajara en la producción reafirmaba este vínculo: «Casi obtienes el efecto de la viñeta de un cómic»⁴¹⁵.

Del mismo modo, el prólogo de *Sucker Punch* lleva este recurso hasta la extenuación. Probablemente la película más libre y también la más controvertida de Zack Snyder, se trata de una obra radical en su apuesta por la hibridación de medios, un lienzo donde se expanden las posibilidades de la era digital, pese a inaugurarse de un modo aparentemente clásico: un telón se abre y la cámara avanza en un *traveling* hacia un escenario de teatro donde los personajes ya están dispuestos. Cuando el encuadre se ha cerrado sobre ellos, el plano ya está integrado en la narrativa del prólogo ambientado en la casa del padrastro (Gerard Plunkett) de Baby Doll (Emily Browning), donde tras la muerte de la madre y un testamento desfavorable para sus intereses, este trata de abusar de la pequeña de las hermanas, acto que la protagonista trata de detener con catastróficas consecuencias: la bala reservada para el padrastro acaba impactando en su hermana, que yace muerta en el suelo, tras lo cual la protagonista es ingresada en Lennox House, el hospital psiquiátrico donde transcurrirá el grueso de la trama. El hecho de que sea el teatro la forma inaugural que escoge Snyder para su relato no es, ni mucho menos gratuito, en tanto que la narración se articula en torno a los bailes sensuales que ejecuta Baby Doll en Lennox House para distraer a los guardias y permitir que el resto de las chicas puedan llevar a cabo el plan de huida. Esa danza siempre tiene lugar sobre un escenario que alberga la institución mental o sobre la simulación de un escenario –por ejemplo, una mesa–, y sirve de entrada a los diferentes ejercicios de evasión de Baby Doll. Esos episodios estructuran la película de modo que, como fases de un videojuego, presentan a las protagonistas en delirantes mundos que van desde una fortaleza custodiada por un mitológico dragón a una versión *steam-punk* de las batallas en las trincheras de la I Guerra Mundial, en cada cual se ven obligadas a cooperar para derrotar a un enemigo y obtener el tesoro que les permitirá seguir avanzando. La deliberada estructura de *pantallas* –entiéndanse pantallas como las sucesivas fases de un juego– remarca el poder de la ficción para abstraernos a otros mundos –todas las misiones son reescrituras hiperbólicas e imaginativas de lo que está sucediendo en realidad en Lennox House en ese momento, es decir, pequeños actos de cooperación en los que la distracción ocasionada por Baby Doll permite a las demás robar

⁴¹⁵ «You almost get the effect of a comic panel» (Burke, 2015: 197).

las llaves de un guardia o hacerse con un mapa colgado en la pared de un despacho–, al tiempo que quedan democratizadas en la hibridación mediática formas tan diversas de lenguaje como el teatro, el cine, el cómic o el propio videojuego, mientras la música participa de ese espíritu con sucesivas versiones de temas clásicos del *pop/rock* remezclados para la épica, tal como *White Rabbit*, de los Jefferson Airplane, *Tomorrow Never Knows*, de The Beatles, o *Search & Destroy*, de Iggy & the Stooges. Volviendo a su preludio, el cómic sería el lenguaje dominante en esa presentación. La tragedia que marca el destino de Baby Doll en la introducción es relatada con imágenes a tal punto ralentizadas que se acaban convirtiendo en *tableaux vivants* en los que se subraya el ambiente onírico que, además, viene reafirmado por la elección de la canción que acompaña en la banda sonora, una *cover* del éxito de Eurythmics *Sweet Dreams*. Así pues, cada imagen parece convertirse en esta sección en la versión viviente de una viñeta gráfica, componiendo un cómic prácticamente independiente –aunque narrativamente vinculado– al resto de la historia. Este es un recurso reiteradamente empleado por Zack Snyder a lo largo de su filmografía, algo que también destaca Jeffries:

Snyder explota el potencial de la cámara lenta para salvar la distancia entre movimiento y estasis que cualquier adaptación del cómic al cine debe afrontar necesariamente, resultando en esporádicos momentos-viñeta que imitan la experiencia de leer un cómic sin que deba usarse una cita composicional⁴¹⁶.

Si bien esta ha supuesto, en su mayor parte, una especialización en adaptaciones sobre cómics, títulos como *Sucker Punch* o como la desapercibida *Ga'hoole: La leyenda de los guardianes* (*Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole*, Snyder, 2010) han certificado hasta qué punto la sensibilidad del director parte de una inclinación por el medio gráfico. Esta última consiste en una obra de animación 3D que adapta la saga de novelas fantásticas de Kathryn Lasky⁴¹⁷ y, de nuevo, exhibe pasajes en los que la

⁴¹⁶ « Snyder exploits the potential of slow motion to bridge the gap between movement and stasis that any comic books-to-film adaptation necessarily confronts, resulting in sporadic "panel moments" that mimic the experience of reading comics books *without* necessarily using compositional quotation. » (Jeffries, 2014: 268).

⁴¹⁷ En concreto los tres primeros libros, de un total de 16 que conforman la saga –sin contar *spin-offs* y otros libros ambientados en el mismo universo–.

presencia del *slow-motion* enfatiza el carácter espectacular de la imagen al tiempo que contribuye a dar a la escena una entidad prácticamente autónoma dentro de la narrativa global. Es el caso de la secuencia en la que Soren (voz de Jim Sturgess) vuela a través de un bosque en llamas, envuelto en paredes de fuego, acción que se descompone en largos primeros planos del rostro del búho experimentando la sensación abrasadora o de la lámpara de aceite que porta en sus garras. Dado que *Ga'hoole* parte de un texto literario, su persistencia en esa contemplación es indicativa de hasta qué punto esa función caligráfica tiene un papel importante en el estilo de su autor. Ya en su debut *Amanecer de los muertos* (*Dawn of the Dead*, Snyder, 2004)⁴¹⁸, el uso de la cámara lenta aparecía de forma aislada para remarcar ciertas reacciones de los muertos vivientes, si bien la tónica general era precisamente la de una vigorización del ritmo narrativo para imprimir una mayor agilidad en contraste con el *tempo* más lento de la cinta original de George A. Romero. Es en *300*, su segundo trabajo, donde el recurso se ponía por primera vez al servicio de la adaptación del cómic, y donde este explotaba como parte de un lenguaje imitativo, con la fidelidad como objetivo último. En su segunda producción como realizador, Snyder llevaba al paroxismo la utilización del *slow-motion* para convertir sus imágenes en viñetas vivientes. En la escena en la que Leónidas (Gerard Butler), rey de los espartanos, arroja de una patada al mensajero de Jerjes (Peter Mensah) a un foso, la puesta en escena propone una réplica exacta de la viñeta en la que se describe esta acción mediante una idéntica disposición de los personajes, un ángulo similar y una ralentización de la imagen. En ese empleo del *slow-motion*, el *tempo* cinematográfico es modificado y la acción se prolonga durante varios segundos ante los ojos del espectador. De este modo, este recurso explicita su carácter de cita y dispone sus elementos de manera que faciliten la identificación del referente gráfico, consiguiendo el efecto de viñeta en movimiento. En la operación converge, según el esquema propuesto por Dru Jeffries, la mimesis de la puesta en escena que respondería a los términos bajo los que define la intertextualidad compositiva, en tanto que un texto específico –aquí una imagen verbo-icónica, si bien el elemento verbal es eliminado– se importa desde otro medio. Pero en tanto que la secuencia está definida por la ralentización de la imagen para permitir al espectador una mejor asociación con la viñeta con la que se establece el vínculo referencial, esta se ve inevitablemente marcada por la intención del director de reproducir fenomenológicamente la experiencia de leer un cómic, lo que la sitúa a su vez bajo las

⁴¹⁸ *Remake* del clásico del género de terror *Zombi: El regreso de los muertos vivientes* (*Dawn of the Dead*, George A. Romero, 1978), de homónimo título original.

condiciones de una intermedialidad figurativa en conciliación con su carácter intertextual. Este uso vuelve a darse de nuevo cuando, en la visita de un emisario de Jerjes (Tyrono Benskin) al campo de batalla, este alza su látigo contra los espartanos y, de inmediato, Stelios salta hacia él con la espada en alto y cercena su brazo. De nuevo, la secuencia recrea con exactitud la acción del cómic, en el que se muestra en una viñeta grande al



Arriba: 300 utiliza la ralentización de la imagen para invocar la cita de las viñetas creadas por Miller y Varley.

Abajo: la viñeta original (abajo) es clonada, tanto con el uso del *slow-motion* en el plano (arriba) como en la réplica de los claroscuros, así como en las siluetas bidimensionalmente perfiladas de los soldados persas que caen por el precipicio

espartano saltando hacia el persa y, en dos pequeñas integradas en la primera, el rostro de Stelios acometiendo el golpe y el brazo del emisario ya cortado y aún con el látigo empuñado. En la película, se añade un contraplano del emisario, pero tanto la imagen del salto como la del brazo son idénticas y se recrean en cámara lenta. Poco después, cuando los espartanos cargan contra una avanzadilla del ejército persa, una vez más la película calca en *slow-motion* la viñeta que transpone a la pantalla: un precipicio y un ejército de sombras que empuja a sus enemigos hasta el despeñamiento, mientras el sol ocupa el fondo del encuadre, abriéndose paso entre un cielo nublado. Esta imagen, por cierto, ofrece una peculiaridad que remarca el vínculo: mientras los espartanos que ocupan la mitad derecha del plano tienen mayor volumen, los persas que caen por el precipicio en izquierda se perfilan como meras siluetas, reducidos a una bidimensionalidad que los dispone como dibujos y subraya la atmósfera onírica que envuelve el pasaje.

Watchmen, su siguiente película, insistía en esa estrategia y establecía de nuevo una relación de proximidad visual con el cómic de Alan Moore y Dave Gibbons. Ya en el prólogo de la película, que narra el asesinato de Edward Blake, ‘el Comediante’ (Jeffrey Dean Morgan), encontramos un plano idéntico a uno de los dibujos de Dave Gibbons: cuando el Comediante es lanzado por un asaltante anónimo a través de la cristalera de su casa, la cual se rompe en pedazos, el personaje muestra la misma posición y la cámara lo filma prácticamente desde el ángulo dado por la viñeta y con un ligero *traveling* hacia delante, para crear una imagen que prácticamente se detiene hasta fijar la cita ante el espectador. Curiosamente, es la elección de las tonalidades la que diverge del original: Snyder opta por una gama de azules nocturnos que contrastan con la textura de los cristales y la intensa luz de la luna llena, confiriendo un tono melancólico a la escena que se ve reforzado por la elección de la canción que la acompaña –*Unforgettable*, de Nat King Cole–; la viñeta que sirve de punto de partida, en cambio, prescinde de esos claroscuros y de la luz lunar, apostando por una gama de colores cálidos.



El *slow-motion*, acompañado por un lento *traveling* hacia delante, replica la viñeta de la muerte del Comediante

Una vez este haya caído a la calle y muerto en el impacto con el asfalto, la cámara realiza un *zoom* sobre la chapa amarilla de una cara sonriente que el Comediante llevaba enganchada a su batín –y que señala su antigua pertenencia a los Watchmen– y que ahora cae en el asfalto junto al cadáver. Durante el intercambio de golpes en el apartamento de la víctima, hemos visto cómo una gota de sangre se derramaba sobre la cara impresa en chapa, por lo que el símbolo de los Watchmen queda marcado y el *zoom*, que sirve de transición con los títulos de crédito, reproduce precisamente la misma imagen con la que se inaugura el primer capítulo del cómic.

Se hace obligado detenerse en esos créditos, en tanto que suponen toda una demostración de reinterpretación de contexto del texto original. Como ya se ha dicho, *Watchmen* es una obra extremadamente compleja en la que se establece una historia ficticia de los Estados Unidos, desde los años previos de la II Guerra Mundial hasta aproximadamente 1985, año en el que se ubica la trama principal. El cómic de Moore y Gibbons construye ese marco y con él el trasfondo de los personajes a través de una rica multiplicidad de textos

subordinados que refuerza su intertextualidad como una de sus características fundamentales. A la hora de adaptar la obra, Snyder apostó por crear en los títulos de apertura un cómic autónomo que funcionara como panorámica del siglo XX a través de los acontecimientos históricos más relevantes tanto para la propia historia –cabe recordar, historia alternativa de los Estados Unidos– como para los miembros que conformaban los Watchmen e incluso sus predecesores, acompañado de la canción de Bob Dylan *The Times They Are A-changin'* –*Los tiempos están cambiando*–. Las imágenes que componen ese recorrido se presentan de dos formas. Algunas de ellas lo hacen a cámara lenta: vemos al Hombre Polilla (Niall Matter), miembro de los Minute Men –equipo de justicieros antecesor de los Watchmen–, siendo arrastrado hacia una ambulancia lista para su internación en un hospital psiquiátrico; vemos, también, un bombardero en acción en la II Guerra Mundial, que vuela a través de las nubes con la erotizada imagen de Sally Júpiter/Espectro de Seda (Carla Gugino) –miembro de los Minute Men y madre de Laurie Júpiter (Malin Akerman), componente de los Watchmen–; a la propia Sally teniendo una pelea doméstica con su marido y en presencia de la pequeña Laurie (Haley Guiel), suceso que contiene uno de los secretos de la trama y que tiene lugar mientras el televisor en blanco y negro emite la noticia de la inmolación del monje vietnamita Thích Quang Duc en Saigón; una reinención de la célebre foto *V-J Day in Times Square* de Alfred Eisenstaedt, en la que es Ursula Zandt (Apollonia Vanova), miembro de los Minutemen, la que en medio de los fastos besa improvisadamente a Gretchen, la enfermera del orfanato que es el amor de la superheroína en el cómic; al Comediante como francotirador en el asesinato de John Fitzgerald Kennedy; o al pequeño Walter Joseph Kovacs/Rorschach (Eli Snyder) cabizbajo en el pasillo de su casa mientras su madre, que ejerce la prostitución, despide a uno de sus clientes y el siguiente espera su turno leyendo un periódico en cuya portada se lee que la Unión Soviética tiene en su poder la bomba atómica. Otras recogen una acción concreta llevando al extremo esa ralentización hasta prácticamente congelar esa imagen: vemos a Espectro de Seda con gesto triunfante, rodeada de policías y frente a un mar de flashes sosteniendo la portada de un periódico en la que se alaba su actividad contra el crimen; al Comediante en sus primeros tiempos inmovilizando por el cuello a un atracador que sigue disparando infructuosamente con su metralleta; al cadáver de Dolar Bill (Dan Payne) siendo fotografiado por la prensa en la puerta giratoria de uno de sus bancos, la cual origina su muerte después de que su capa –absolutamente innecesaria en el diseño de su disfraz– quede enganchada cuando trataba de evitar un atraco, permitiendo a los asaltantes abatirlo a disparos sin que pueda hacer

nada; una fiesta de celebración con motivo del retiro de Espectro de Seda por su embarazo, en el que los Minutemen están dispuestos en una mesa alargada con una puesta en escena similar a la de la de *La última cena* de Leonardo Da Vinci; o los cadáveres ensangrentados sobre una cama de Ursula Zandt y Gretchen, tras ser asesinadas en un crimen de odio debido a su relación homosexual. Esas escenas componen, a diferentes velocidades, pero bajo una sensación de ralentización general, parte del vasto y ficticio contexto socio-histórico de la obra de Moore y Gibbons. Es el segmento que más se desvía hacia una adaptación libre respecto al original, si bien la técnica predominante a lo largo del metraje es la descrita en el pasaje de la muerte del Comediante, es decir, la emulación directa de viñetas específicas que por ejemplo se repite en el beso entre Búho Nocturno (Patrick Wilson) y Laurie Júpiter en medio de una explosión nuclear o el episodio en el que el Doctor Manhattan (Billy Crudup), exiliado en Marte, sopesa a través de sus recuerdos los motivos para seguir protegiendo a la Tierra.

Fuera del cine de Snyder, el *slow-motion* se ha convertido en el cine de superhéroes en una herramienta significativa a la hora de dar relieve a algunos de sus personajes y, por extensión, a secuencias que marcaban una identidad propia dentro de sus narrativas. En *Capitán América: Civil War*, por ejemplo, ocupa un lugar prominente en tanto que es reservado para subrayar su imagen más icónica, aquella que mejor sintetiza la escisión en el universo Marvel producto de la Guerra Civil que a su vez es propiciada por la divergencia de posturas en el seno de Los Vengadores en torno al Acta de Registro de Superhéroes⁴¹⁹: en medio del enfrentamiento entre Steve Rogers/Capitán América (Evans) y Tony Stark/Iron Man (Downey Jr.), en el que también interviene Bucky Barnes/El Soldado de Invierno (Sebastian Stan) el primero se protege con el escudo del rayo que le lanza el segundo, centrando mediante la ralentización la traducción cinematográfica de la viñeta que tiene lugar en la serie de cómics homónima. Apenas varían elementos de una a otra: en el cómic Stark/Iron Man lleva el casco y el escenario que sirve de fondo es distinto –ya que la trama de la película discurre por caminos distintos a los planteados en el cómic de Millar y McNiven–, pero la ubicación de la cámara y la postura de los dos personajes replica al original con fidelidad.

⁴¹⁹ Conocida en el universo editorial de Marvel como el Acta de Registro Superhumano, se trata de la ley estadounidense que obliga a todos aquellos miembros de la sociedad con poderes sobrehumanos a informar al gobierno de la naturaleza de esos poderes.



El enfrentamiento entre Steve Rogers/Capitán América y Tony Stark/Iron Man en *Capitán América: Civil War* replica una viñeta de la serie de cómics de Millar y McNiven

La saga X-Men, pese a no apostar por una fidelidad tan estricta como la de Snyder, es otro buen ejemplo de empleo de la ralentización. A lo largo de las múltiples secuelas, precuelas y *spin-off* de la saga, el recurso aparece de manera eventual con la intención de conferir iconicidad a momentos clave. En *X-Men: Primera generación* su uso más destacado lo hallamos en la muerte del villano Sebastian Shaw (Kevin Bacon) a manos de Erik Lehnsherr/Magneto (Michael Fassbender) con una moneda de 5 Reichsmark, la moneda de la Alemania nazi⁴²⁰. Cuando Shaw tiene acorralado a Lehnsherr, Charles Xavier (James McAvoy), desde la distancia, dirige un cable suelto que desposee a Shaw del casco que le protege de cualquier influencia telepática. Ya sin el casco, Shaw es paralizado por Xavier y es Lehnsherr el que se enfunda el casco, permaneciendo así protegido de los poderes de su –todavía– colega. Pese a los intentos de Xavier por convencerle de que no consume la venganza, Lehnsherr saca la moneda y la dirige magnéticamente a través de la cabeza de su enemigo, haciéndola penetrar por la frente

⁴²⁰ La moneda es significativa como símbolo de la venganza: al principio de la película vemos al niño Erik Lehnsherr en un campo de concentración de la Alemania Nazi, donde es separado de sus padres. Un oficial nazi llamado Schmidt manda traer al chico y a su madre a su despacho y obliga al chico a mover con sus incipientes poderes la susodicha moneda que está sobre su escritorio. Erik no lo consigue y Schmidt, que no es otro que un joven Sebastian Shaw, ejecuta a la madre delante de su impotente hijo.

(Fig. 1) y salir por la parte posterior (Fig. 3). El recorrido de la moneda es mostrado con un *traveling* de izquierda a derecha sobre el perfil, mirando a la izquierda, de Shaw. Este, a su vez, es alternado con el mismo movimiento ejecutado sobre el perfil, en la misma posición, de Xavier, que grita ante la imposibilidad de detener el asesinato (Fig. 2). De este modo, la combinación del *travelling* lateral de la cámara y el uso del *slow-motion* se alían para simular la puesta en paralelo de esos dos momentos que funciona como la consecución de viñetas horizontales que descomponen un clímax dramático.



Fig.



Fig. 2

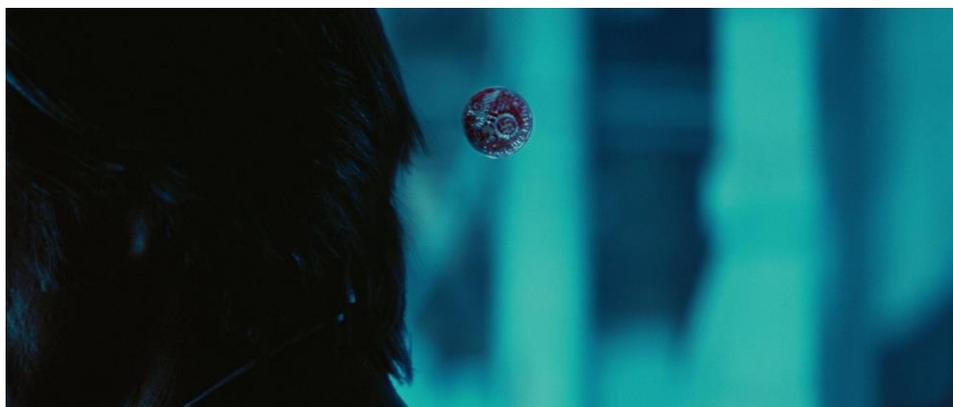


Fig. 3

En *X-Men: Días del futuro pasado* hallamos otra muestra significativa del *slow-motion* que, además, da la medida de las posibilidades expresivas de este recurso. Se trata de la escena que tiene lugar en la cocina del Pentágono, en medio de la operación en la que Xavier, con la ayuda de Logan/Lobezno (Hugh Jackman) y Peter Maximoff/Quicksilver (Evan Peters)⁴²¹, trata de sacar de su celda de máxima seguridad a Lehnsherr/Magneto, acusado de haber asesinado al presidente John Fitzgerald Kennedy. En su escapada del Pentágono, el equipo mutante pasa por la cocina y encuentra a un grupo de guardias armados cortando el paso, bajo el agua de los aspersores de emergencia. Cuando uno de ellos abre fuego contra Lehnsherr, Xavier emplea sus poderes telepáticos para dejar suspendidos en el aire los múltiples utensilios de la cocina. Acto seguido, Quicksilver empieza a correr por las paredes del recinto mientras el resto de personajes y objetos permanecen casi estáticos, moviéndose muy lentamente. En su paseo, Quicksilver altera elementos de la escena, cambia las posiciones de los guardias de manera que se golpeen entre sí o a sí mismos, y modifica la trayectoria de las balas que se dirigen contra sus compañeros. Cuando la secuencia reanuda su *tempo* normal, los guardias y todos los objetos caen al suelo y las balas impactan sobre las paredes, dejando el paso libre a los protagonistas. En este caso, lo que ha permitido el uso de esa ralentización es escenificar el desdoblamiento de dos tiempos en una misma escena: el tiempo *real* de la narrativa, que se reduce a un segundo, es desplegado durante más de un minuto ajustándose a la percepción relativa que de ese segundo tiene el mutante Quicksilver, cuyos poderes pasan por una velocidad extraordinaria, prácticamente indetectable para el ojo humano. De este modo se abre un paréntesis en el relato para adoptar su subjetividad y mostrar su capacidad de cambiar el curso de los acontecimientos en un fugaz lapso de tiempo. Para lograr ese efecto, se utilizaron varias cámaras de alta velocidad 3D Phantom distribuidas alrededor de la estancia que rodaban a razón de 3.600 fotogramas por segundo. Dicho ratio sólo permitía que la luz entrara en cada fotograma durante una nimia fracción de segundo, lo que obligó al equipo de rodaje a inundar de luz el *set* de rodaje para establecer unas condiciones óptimas para poder registrar la acción⁴²². Por lo tanto, es el inusualmente

⁴²¹ Quicksilver es uno de los personajes indicativos del forzoso doblamiento, debido al diversificado reparto de las licencias en cine sobre los cómics, de algunos de los protagonistas del universo Marvel: bajo el sello Disney-Marvel es interpretado por Aaron Taylor-Johnson en *Los Vengadores: la era de Ultrón* e integrado en la línea narrativa de Los Vengadores; bajo el sello de Fox, sin embargo, se incluye dentro de las aventuras de los X-Men y es incorporado por Evan Peters.

⁴²² « Singer tweeted a picture from the set of Days of Future Past showing just how brightly lit the set needed to be when filming Peters' scenes at 3600 fps. When shooting at such a high frame rate, there is only a tiny fraction of a second during which light can pass through the camera's aperture for each frame,

elevado número de fotogramas por segundo –3600 frente a los 24 habituales– lo que permite que la imagen se muestre ante nuestros ojos prácticamente congelada, en la que entre los objetos flotantes se encuentran tanto algunos que se hayan en verdadera suspensión como otros que lo están de manera digital –por ejemplo, los líquidos derramados o la comida esparcida en el aire–, añadidos en post-producción. En cuanto al propio Quicksilver, el recorrido del actor Evan Peters fue filmado aparte a una velocidad normal e incorporado a las imágenes captadas por las cámaras Phantom. De esta manera, el entrelazamiento de esas imágenes filmadas a distinta velocidad permitió el contraste que exhibe la escena: una composición de *tempos* fusionados en el mismo plano y una puesta en escena que concilia lo digital y lo orgánico.

Fuera de la saga X-Men, pero dentro de la línea de explotación de las licencias Marvel a manos de Fox, la secuencia de títulos de crédito que sirve de introducción a *Deadpool* (Tim Miller, 2016) utiliza la congelación del plano para mostrar el desastroso accidente de tráfico en el que se ven envueltos tanto el superhéroe titular como los villanos tras la interceptación en la huida de los segundos por parte del primero. La cámara recorre los recovecos del coche suspendido en el aire, en plena vuelta de campana, y repara en detalles que ya asientan el tono cómico que propondrá la película –abiertamente autoparódico, políticamente incorrecto–, como una revista que muestra a Ryan Reynolds –el actor que interpreta a Wade Wilson/Deadpool– como el hombre más sexy vivo, el cromó de Linterna Verde que se asoma de una cartera que flota –de nuevo en referencia a Ryan Reynolds y a su participación en la adaptación de DC, fracaso tanto a nivel de taquilla como de crítica⁴²³– o al propio Deadpool restregando su entrepierna en la cara de una de sus víctimas, amén de la canción *Angel of the Morning* de Juice Newton que suena en la banda sonora o de los propios títulos que prescinden de los verdaderos nombres del equipo técnico y artístico para introducir chistes en los que se refieren al director como *una herramienta demasiado bien pagada* o a los guionistas como *los verdaderos héroes*.

so in order to actually be able to see anything on the footage, the set needed to be absolutely flooded with light. » (Shaw-Williams, 2013)

⁴²³ Los chistes en referencia a la carrera de Reynolds son harto comunes en la saga, ensañándose particularmente con el hecho de que el actor interpretara a Linterna Verde y también al propio Deadpool en una versión mucho más desdibujada del personaje en *X-Men orígenes: Lobezno*. De hecho, en los títulos finales de *Deadpool 2*, el superhéroe viaja al pasado para alterar líneas temporales, modificar todo aquello que no ha podido resolver durante la trama –por ejemplo, la muerte de su novia– y, de paso, matar al Deadpool precedente de *X-Men orígenes* e incluso a Ryan Reynolds para evitar que acepte el papel de Linterna Verde.

Se trata, pues, de una inmersión a las primeras de cambio en la puesta en escena y en el universo de la película, que aquí además se efectúa no sólo con la congelación del plano, sino además con el uso del plano secuencia que permite a la cámara serpentear por el interior y exterior del vehículo. De este modo, convergen diversos recursos en una misma escena para dar relieve y recorrido a una imagen estética, como si la viñeta cobrara vida y pudiéramos manejar a nuestro antojo la perspectiva sobre la que somos testigos del accidente o focalizar nuestra atención en unos u otros detalles de este. Al mismo tiempo, la secuencia está estructurada de forma que se compone de sucesivos gags que pueden ser leídos correlativamente, es decir, como viñetas que describen una serie de acciones que conforman un significado superior, equiparándose a la descomposición de una escena sobre la página, en la que se ha eliminado la separación entre viñeta y viñeta consustancial al medio gráfico y se ha sustituido por el desplazamiento libre de la cámara de una a otra.



La secuencia de créditos iniciales de *Deadpool* utiliza la congelación del plano y el plano-secuencia para proponer su propio cómic y asentar el tono políticamente incorrecto de la película

Minutos después, ya con el relato inaugurado, asistimos a la cadena de acontecimientos que desembocan en el accidente. Cuando este llega la furgoneta volcada queda detenida en *slow-motion*, de manera que el plano sirve como marcador que hace referencia a la secuencia de los créditos. Un comentario jocoso de Deadpool, que saca la cabeza por el techo, antecede a la reanudación del *tempo* normal, en el que asistimos a una rápida sucesión de planos que recopila las grotescas muertes de los villanos implicados. La escena se prolonga cuando aparecen más enemigos y acorralan a Deadpool dentro del

vehículo accidentado. En ese momento el personaje, que durante toda la película rompe la cuarta pared e interactúa con el espectador, anuncia que le quedan 12 balas para todos ellos. Durante el sucesivo tiroteo ejecuta saltos que son reproducidos en cámara lenta, confiriendo importancia a los movimientos del enmascarado y a los primeros planos de las bases de las balas, donde aparece el número correspondiente. Así, la escena se estructura en torno a esa cuenta atrás marcada por los números⁴²⁴, que adquieren el carácter de marcadores fijados en el *slow-motion*.

De la misma manera, y sobre la base de una fidelidad con margen para la improvisación, también cabe recordar hasta qué punto el *slow-motion* permite posibilidades expresivas y mutaciones de lo más variopintas. Dentro del universo Spider-Man, los simbioses y los respectivos personajes derivados de ellos⁴²⁵, con Venom a la cabeza, han dado pie a una experimentación artística que ha permitido un alto grado de abstracción formal. En la primera película sobre el personaje, de título homónimo, se recoge el enfrentamiento final en una plataforma de lanzamiento entre Eddie Brock/Venom (Tom Hardy) y Carlton Drake/Riot (Riz Ahmed). Fusionados ambos con sus respectivos simbioses, la pelea se desarrolla a gran velocidad hasta que alcanza su clímax, momento en el que las imágenes se frenan para ofrecer un plano contemplativo del espectáculo, en el que asistimos a una danza de materia deshaciéndose y recomponiéndose en múltiples formas entre las cuales emergen los hostiles rostros alienígenas de Venom y Riot, el victorioso de Carlton Drake

⁴²⁴ Si bien la cuenta no es completa, pues en el enfrentamiento Deadpool desperdicia varias balas y se ve obligado, en última instancia, a abatir a tres villanos con una sola bala.

⁴²⁵ Los simbioses son entes informes extraterrestres que se hospedan en humanos, originando criaturas de aspecto monstruoso. La llegada del primer simbiote al universo Spider-Man tiene lugar en el número 8 de *Marvel Super Heroes Secret Wars* (Marvel Comics, Jim Shooter, Mike Zeck y Bob Layton: 1984-1985), durante la participación del superhéroe arácnido en las *Secret Wars*, *crossover* masivo de la editorial. El traje de Spider-Man es destrozado como consecuencia de los enfrentamientos y es llevado a una sala especial en la base de los héroes en la que una máquina diseña un traje a partir de los deseos del sujeto. El supuesto traje negro otorga a Peter Parker una fuerza inusitada y refuerza sus poderes, pero más tarde, el doctor Reed Richards (Mr. Fantástico) descubre que se trata de un parásito alienígena tratando de establecer un vínculo permanente con su huésped. Gracias a la ayuda de los 4 Fantásticos, Peter Parker consigue deshacerse del simbiote y dejarlo a recaudo, pero este consigue escapar y vuelve a instalarse en su cuerpo, tras lo cual acaba librándose de él con las ondas sonoras de la campana de una iglesia –los simbioses son sensibles a las frecuencias agudas de sonido–. La primera presencia de Venom –durante un par de años, entre 1986 y 1988, se cuelan en las viñetas de los cómics de Spider-Man insinuaciones de que alguien podría haberse adueñado del simbiote– tiene lugar en la última viñeta del número 299 de *The Amazing Spider-Man* (#299, David Michelinie, Todd McFarlane y Bob McLeod: abril de 1988), en la que lleva a cabo su aparición estelar aterrorizando a la tía de Peter Parker, May Parker, con la frase «*Hi honey... I'm home!*» –«*¡Hola cariño!... ¡Estoy en casa!*». En el número siguiente Venom realiza su primera aparición completa e inaugura toda una tradición de líneas narrativas en el universo Spider-Man protagonizadas por monstruos simbióticos como Riot, Matanza (Carnage), Toxin o Knull.

y el agonizante de Eddie Brock, que termina sucumbiendo junto a su simbionte a la fuerza superior de su adversario, que los absorbe. La ralentización de esa imagen sintetiza el curso de la desequilibrada batalla y, además, se consume como la interpretación cinematográfica de las múltiples viñetas en las que el universo Marvel se ha sumido en la improvisación indeterminada a la que daban pie sus muchos combates entre simbiontes.



Las posibilidades de abstracción formal en la viñeta cinematográfica, expuestas en *Venom*

Fuera de la adaptación del cómic de superhéroes, películas como *Wanted (Se busca)* emplean copiosamente el recurso, en ocasiones para asimilar eventos que aparecen en el cómic de Mark Millar y J.G. Jones o transformarlos, en otras para subrayar la ultraviolencia de sus imágenes o introducir elementos nuevos que no aparecían en aquel. En el primer supuesto destaca la secuencia en la que Wesley Gibson (James McAvoy) es obligado a punta pistola por los miembros de la Fraternidad⁴²⁶ a disparar contra unas moscas con el objetivo de desprender sus alas a balazos. En la película, el uso del *slow-motion* se hace necesario para poder seguir el detalle de las balas arrancando las alas del insecto en el aire. En el cómic, sin embargo, la acción se descompone en el momento del disparo y en la observación posterior con una lupa del resultado, por lo que en este caso la interpretación audiovisual del mismo hecho viene a reproducir lo omitido en el relato

⁴²⁶ Wesley Gibson es presentado como un Don Nadie que resulta ser en realidad el hijo de un letal supervillano asesinado en circunstancias misteriosas. La Fraternidad llega hasta él y lo recluta como sucesor de su padre, a sabiendas de sus habilidades ocultas, las cuales tratan de forzar en la escena descrita.

gráfico⁴²⁷. En ese sentido, resulta particularmente interesante recordar el modo en que Jeffries vincula la subjetividad del personaje o el empleo de un superpoder con el uso del *bullet-time*. El mismo autor ofrece posteriormente como ejemplo ilustrativo la secuencia inicial de *Wanted (Se busca)*, en la que Mr. X, supuesto padre del protagonista y descrito como el asesino más letal de todos los tiempos, es emboscado por francotiradores en un edificio de oficinas:

A diferencia de en *300*, el *slow motion* aquí y en cualquier otro momento de la película está, de hecho, motivado diegéticamente: este asesino, al igual que otros de los personajes principales, tiene la habilidad de responder a estímulos de forma increíblemente rápida (la explicación pseudo-científica que ofrece la película es que sus corazones pueden llegar a latir hasta cuatrocientas veces por minuto, produciendo un exceso de adrenalina). En este punto de la narrativa esto no ha sido explicado aún al espectador, pero hay un plano que sugiere que el *slow motion* está ligado a la subjetividad del asesino. En este plano, que precede directamente la transición al *slow motion*, vemos el mundo desde el punto de vista del asesino: la perspectiva en primera persona, el patrón plano-contraplano (el plano se cierra sobre los ojos del asesino) y el palpar del fotograma al mismo tiempo que los latidos de la banda sonora se alinean la perspectiva de la cámara con la del personaje⁴²⁸.

⁴²⁷ Además, Logan Ludwig compara dicha secuencia entre el medio gráfico y el audiovisual y pone la atención en cómo en la película el movimiento de la cámara revela la presencia de la pistola amenazante detrás de Wesley, y cómo ese juego de ocultación/mostración, unido al sonido, se revela como elemento del que dispone el cine frente al cómic para sorprender al espectador. « The film utilizes sound design and camera movement, two tools that are not available to comics, to surprise in the viewer. » / «La película utiliza el diseño de sonido y el movimiento de cámara, dos herramientas que no están disponibles para los cómics, para sorprender al espectador». (Ludwig, 2009: 20).

⁴²⁸ « Unlike *300*, the slow motion here and elsewhere in the film is, in fact, diegetically motivated: this assassin, along with many of the film's central characters, has the ability to respond to stimuli incredibly quickly (the pseudo-scientific reason given by the film is that their hearts beat upward of four hundred times per minute, producing excessive amounts of adrenaline). At this point in the narrative, this hasn't been explained to the viewer, but there is a shot that suggests that the slow motion is linked to the assassin's subjectivity. In this shot, which directly precedes the transition to slow motion, we see the world from the assassin's point of view: the first-person perspective, shot reverse shot editing pattern (the shot is bookended by close-ups of the assassin's eyes), and the throbbing of the frame in time with the heartbeats on the soundtrack all align the camera's perspective with that of the character. » (Jeffries, 2017: 157).

Al margen de la escena descrita, el uso abundante del *slow-motion* se puede comprobar, por ejemplo, en la secuencia en la que Foxy (Angelina Jolie) trata de poner a salvo a Gibson en un supermercado de un asesino que trata de acabar con él. Esta alterna distintas velocidades, pero privilegia la ralentización de la imagen cuando Foxy contraataca con ráfagas de disparos, mueve a Gibson para ponerlo a salvo o este sale corriendo por uno de los pasillos antes de que su misteriosa protectora lo salve de una muerte segura. Hacia la conclusión de la historia, cuando el protagonista ya ha desarrollado todas sus destrezas como supercriminal, irrumpe en la Fraternidad con el objetivo de acabar con todos sus miembros. A diferencia de en el cómic, lo hace con un camión de basura en el castillo que sirve de base de operaciones al grupo y libera un cargamento de ratas con explosivos adheridos al cuerpo⁴²⁹. Al principio los villanos tratan de zafarse de las ratas a patadas, pero cuando se ven superados uno de ellos lanza una con la mano en dirección a la cámara y esta se exhibe en *slow-motion* en el momento el temporizador agota la cuenta atrás y el roedor estalla. A partir de ese momento se desencadena una serie de deflagraciones y Wesley entra en el castillo perpetrando una matanza, al mismo tiempo que la secuencia cambia de ritmo: modifica el paso normal de la escena por una serie de alternancias entre el *tempo* regular y el desacelerado, de manera que enfatiza tanto las muertes de los soldados de la fraternidad como las expresiones iracundas del protagonista u otros detalles que no sería posible apreciar si no se ofrecieran a esa velocidad, como el reflejo de un villano muriendo en un pedazo de cristal que salta cuando Wesley atraviesa la cristalera que le da acceso. Finalmente, en la muerte definitiva de la plana mayor de la fraternidad, el recurso adquiere una aplicación similar a la descrita en *Deadpool*: acorralado a punta pistola, es Foxy la que en última instancia salva a Wesley lanzando un disparo con efecto que atraviesa a cámara lenta las cabezas de sus compañeros después de que la bala gire en primer plano mostrando la inscripción *Goodbye –adiós–*.

⁴²⁹ Por rocambolesca que parezca la idea, esta tiene una base real. Durante la II Guerra Mundial el ejército británico, y en particular la división SOE (Special Operations Executive) integró explosivo plástico –más conocido como C4– en ratas muertas. El objetivo era que agentes encubiertos las introdujeran en las calderas alemanas, provocando así grandes explosiones y daños contundentes en las infraestructuras. El primer cargamento de ratas explosivas dirigido a los agentes secretos de la SOE fue interceptado por los soldados nazis, y el método nunca llegó a emplearse. Sin embargo, la creatividad de la invención llamó poderosamente la atención a los alemanes, que durante el conflicto tuvieron que llevar a cabo numerosos exámenes de ratas muertas ante la posibilidad de que estuvieran rellenas de C4 (Chapman, 2017).

Por último, en el reciente cine español el uso del *slow-motion* ha tenido una menor incidencia, pero con usos muy similares a los descritos. En la escena inicial de *Anacleto, agente secreto*, adaptación de la historieta homónima de Manuel Vázquez, vemos a su protagonista Anacleto (Imanol Arias) escoltando a su archienemigo Vázquez⁴³⁰ desde una cárcel en el desierto. En pleno traslado, el convoy es atacado por sicarios de este, provocando que el furgón en el que se encuentran salga despedido dando varias vueltas de campana. La secuencia alterna planos a cámara lenta tanto desde el exterior del vehículo, en los que lo vemos rotando en plena suspensión, como del interior, en los que vemos a Anacleto y a Vázquez flotando como consecuencia del movimiento. En *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo*, sin embargo, el recurso se aplica del mismo modo en medio de la acción, pero con la finalidad de integrar gags y en contraposición al ritmo frenético que mantiene. En la larga secuencia del sueño de Filemón –en la que sueña que es un súper agente, millonario y *playboy* que ejecuta cada misión de modo impecable–, este realiza en su lujoso apartamento un estilizado salto con voltereta incluida para introducirse en el interior de un jacuzzi con el agua a 0°, instante que es fijado mediante la ralentización de la imagen. Del mismo modo, minutos después el recurso se repite en plena persecución aérea de un villano a bordo de una nave en la que permanece secuestrada la voluptuosa Irma, secretaria del Superintendente Vicente y objeto de deseo de los agentes. En el momento la rehén y el agente cruzan las miradas por primera vez, el *slow-motion* enfatiza el enamoramiento, se oye en la banda sonora el tema *Me olvidé de vivir*, de Julio Iglesias, y aparece literalmente el ángel Cupido para certificar el flechazo y hacer que alrededor de los enamorados floten abundantes corazones –otro elemento habitual en las viñetas para remarcar la idea de que un personaje ha sucumbido a un súbito enamoramiento–.

5.3. *Fast-motion* | *Time-lapse*

Dada la naturaleza de los medios puestos en relación, es habitual identificar el *slow-motion* como una de las formas más directas de hacer referencia al cómic desde el cine, en tanto que permite reproducir un estatismo similar al del medio al que se aspira emular. Siguiendo esa misma lógica, el recurso inverso resultaría *a priori* menos interesante a

⁴³⁰ Con la presencia del propio dibujante encarnado en villano, *Anacleto, agente secreto* establece una relación metaficcional con el original que va más allá de elementos estéticos concretos.

efectos de adaptación, en tanto que no admite ese nivel de detalle y de congelación del tiempo, sino que, al contrario, ofrece movimiento a gran velocidad sin permitir una atención pormenorizada sobre la acción. En realidad, el *fast-motion* o cámara rápida exige otro tipo de comprensión respecto a cómo las viñetas se trasladan a la pantalla, un entendimiento menos literal y basado en la interpretación del movimiento en una imagen estática, la descomposición misma del movimiento en una página de cómic o incluso la posibilidad de imaginar el espacio no narrativo que tiene lugar entre viñeta y viñeta.

Por lo general, el cine no basado en cómics ha empleado el *fast-motion* con el fin de bien involucrar al espectador en el estado de aceleración de sus personajes, bien concentrar una cantidad determinada de acontecimientos en una menor cantidad de tiempo. Quizá uno de los ejemplos más recordados en el cine, cuyo uso podría aplicarse en ambos sentidos, es la escena de sexo entre Alex DeLarge (Malcolm McDowell) y dos chicas a las que conoce en una tienda de discos en *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*, Stanley Kubrick, 1971)⁴³¹. Después de la invitación, asistimos a un plano lateral de la habitación de Alex, repleta de discos y con una preponderante imagen de su admirado Ludwig Van Beethoven. En la banda se escuchan los primeros compases de una versión electrónica de la obertura de Guillermo Tell, de Gioachino Rossini. Entonces vemos entrar a Alex con las dos chicas para comenzar inmediatamente una maratónica sesión de sexo de la que somos testigos a gran velocidad y sin que la cámara lleve a cabo ningún desplazamiento. Si el *slow-motion* prácticamente implica una detención del tiempo, el *fast-motion*, por el contrario, imprime aceleración y transcurre hacia el futuro, de modo que supone a la vez una fractura en el tiempo habitual del relato y, a priori, un salto hacia delante en este. Hasta qué punto está vinculado a ese tiempo relativo es algo que queda explícito en otro de sus ejemplos más simbólicos, que a su vez supone una excepción a la regla de ese avance hacia el futuro. En *Superman*, Clark Kent/Kal-El no puede evitar la muerte de su amada Lois Lane (Margot Kidder) después de que una presa reviente. Para revertir la situación, vuela al espacio y comienza a dar vueltas alrededor de la Tierra para invertir su rotación y, de este modo, provocar un retroceso en el tiempo que le permita volver atrás y evitar la tragedia. La acción, que vemos representada como una línea acelerada que va trazando elipses cada vez más rápidas alrededor del planeta, supone una

⁴³¹ Adaptación de la célebre novela *A Clockwork Orange*, de Anthony Burgess.

paradoja: emplea el incremento de velocidad para hacer retroceder el tiempo relativo de la narración, y de este modo cambiar un futuro que, en la percepción del espectador, ya se ha convertido en pasado. Es, además, uno de los escasos ejemplos en los que el control de ese tiempo pertenece al personaje y no al propio relato. En la comedia *Click* (Frank Coraci, 2006) ese control es, de hecho, el desencadenante de la trama, en tanto que a su protagonista Michael Newman (Adam Sandler) le es entregado un mando a distancia que le permite dirigir su propia vida: puede revivir momentos pasados con un audiocomentario, pausar cualquier instante de su rutina diaria o, como sucede en una secuencia en la que no desea escuchar los reproches de su mujer (Kate Beckinsale), rebobinar hacia delante, por lo que la vemos a ella hablar y moverse a gran velocidad hasta que abandona la habitación. La operación inversa tiene lugar en *Funny Games* (Michael Haneke, 1997) y su *remake* estadounidense del mismo nombre, *Funny Games* (Michael Haneke, 2007), ambos dirigidos por el austriaco Michael Haneke con diez años de diferencia e idéntica hoja de ruta, pues la segunda se propone como un experimento de repetición de la primera en un contexto cultural distinto. El asalto de dos jóvenes – Arno Frisch y Frank Griering en el filme austriaco, Michael Pitt y Brady Corbet en la versión norteamericana– en la residencia de una familia acomodada tiene como consecuencia una jornada de violencia y tortura sin aparente justificación. En la escena clave en ambas películas, la madre y esposa de la familia –Susanne Lothar en la original, Naomi Watts en el *remake*– consigue, en un momento de descuido de los secuestradores, arrebatarse una escopeta y disparar contra uno de ellos. La reacción del otro, inmediata, es la de buscar el mando a distancia. Cuando por fin lo consigue, pulsa el botón de rebobinar y hace retroceder la escena hasta el punto en que puede evitar que su víctima tenga la oportunidad de matar a su compañero. El retroceso en ambos casos se produce en *fast-motion* o cámara rápida, y no existe una indicación previa de que los personajes puedan tener ese tipo de manejo sobre el tiempo del relato, por lo que el recurso se impone tanto como un elemento de choque para apelar al espectador como de discurso, contextual para vincular el sinsentido de la violencia exhibida a su presencia desmesurada y mediatizada en la sociedad en la que se ubica la narración. En otras ocasiones, el recurso simplemente ha sido aplicado con el fin de resultar cómico o ridiculizar algún aspecto. Tal es el caso del célebre humorista británico Benny Hill, quien durante la década de los 50 lo utilizó de manera recurrente en *The Benny Hill Show* (Benny Hill, BBC/ITV: 1955-1968) –así como en posteriores revitalizaciones del programa– para remarcar su comedia *slapstick* o

acelerar las persecuciones en las que se veía envuelto su protagonista tras algún tipo de malentendido.

Al igual que el *slow-motion* requiere de una precisión que distinga su especificidad de la del *bullet-time*, el *fast-motion* puede ser a veces indiscernible del llamado *time-lapse*. La diferencia, una vez más, se basa en el procedimiento. El *fast-motion* consiste en una aceleración de la secuencia que puede ser aplicada en fase de post-producción. El *time-lapse*, sin embargo, es una técnica que tiene más que ver con la fotografía, en tanto que está compuesto por un número de tomas realizadas sobre un mismo plano durante un intervalo determinado de tiempo que permite mayor tiempo de exposición en cada una de esas fotografías. Es decir, media un lapso de tiempo entre fotografía y fotografía y el resultado final no es sino la continuidad construida de todas ellas. Los usos del *time-lapse* se distinguen con claridad de los del *fast-motion*, en tanto que este recurso suele aplicarse para recoger visualmente largos periodos de tiempo concentrados en pocos minutos. Damian Sutton toma como referencia la secuencia del rascacielos Transamerica en *Zodiac* (David Fincher, 2007) –la cual recoge su construcción a lo largo de un año en poco más de 30 segundos– para lanzar una reflexión sobre el carácter psicológico de la noción de tiempo y el regreso, vía herramientas digitales, a la construcción original del cine mediante fotos fijas (Sutton, 2011). Por lo tanto, se trata de un recurso que, o bien se introduce como indicador temporal sobre paisajes urbanos –explicitando que ha pasado una cantidad significativa de tiempo en el relato– o que, lejos de adquirir un uso narrativo, se propone como floritura técnica o con un fin evocativo/lírico. Así sucede en *Koyaanisqatsi* (Godfrey Reggio, 1982), en la que el frecuente uso de secuencias filmadas en *time-lapse* se integra orgánicamente en su condición de ensayo visual sobre el impacto de las sociedades humanas en el planeta: la filmación de grandes masas de tráfico, ciudades en movimiento y multitudes de trabajadores o peatones enfatizan el cariz poético de la propuesta, que además se ve reforzado en las composiciones minimalistas de Philip Glass en la banda sonora. En esa línea audiovisual también es relevante mencionar el *hyper-lapse*, una variante del *time-lapse* en la que la cámara sí acomete movimientos, produciendo así una ilusión de desplazamiento que se compagina con el registro vertiginoso de lo que sucede ante la lente. Su utilización, empero, no ha tenido una verdadera incidencia en el cine narrativo y ha encontrado mejor fortuna en teléfonos móviles de última generación y vídeos destinados a ofrecer una experiencia más completa

en la presentación de una ciudad o enclave turístico. Volviendo a la aplicación del *fast-motion* en las adaptaciones de cómics en el cine, cabrían al menos tres supuestos que se desarrollan a continuación.

5.3.1 El *fast-motion* como interpretación del movimiento en una imagen estática

Este primer supuesto establece una correlación entre la imagen estática del cómic que muestra un personaje en movimiento y la interpretación de ese movimiento en el cine. Es decir, el cine realiza la proyección de movimiento que la viñeta sintetiza, y el empleo de esa aceleración tiene que ver normalmente con las habilidades extraordinarias de los



El tornado característico en los cómics de *La máscara* es reproducido en la adaptación mediante el uso de *fast-motion* y efectos digitales

personajes. En los cómics de *La máscara* vemos a su protagonista no sólo llevar a cabo vertiginosas transformaciones, sino también moverse a gran velocidad y efectuar giros sobre sí mismo hasta convertirse en un tornado. En la adaptación cinematográfica de 1994 del mismo nombre, el protagonista es incorporado por Jim Carrey y sus poderes son replicados mediante el uso de efectos digitales, incluido el remolino que acompaña a su mutación cuando se coloca la máscara o en el que se ven envueltos algunos secundarios cuando entran en interacción con él. Ese movimiento giratorio se inicia con un uso del *fast-motion* que desemboca en una espiral creada digitalmente. En concreto, este tipo de representación suele asociarse a personajes que se caracterizan por una gran velocidad, tales como Flash o Quicksilver. La inmersión en la velocidad del primero, descrita durante su historia editorial como varias veces superior a la de la luz y capaz de saltar a múltiples dimensiones a

través del tiempo⁴³², se ha conducido tanto en la serie *The Flash* como en la película *La Liga de la Justicia*. En la primera vemos a Barry Allen/Flash (Grant Gustin) disputando varias carreras contra otros *speedsters*⁴³³ y villanos varios –tales como Wally West/Kid Flash (Keiynan Lonsdale)⁴³⁴, Zoom (Tony Todd) o Savitar (Tobin Bell)–, escenas en las que la cámara alterna planos generales de la ciudad para ubicar los rastros de luz con primeros planos o planos traseros de los contendientes envueltos en ese flujo supersónico



La representación de una velocidad superior a la luz mediante el uso del *fast-motion* en *La Liga de la Justicia*

y acelerados en su movimiento. En la segunda, en la cual es interpretado por Ezra Miller, lo vemos en situaciones similares cuando rescata a una familia en el poblado ruso abandonado en el que tiene lugar la batalla final del grupo contra Steppenwolf y su ejército de pandemonios o corre junto a Superman en el campo de batalla. Hay una escena, sin embargo, que utiliza el recurso de una manera más sutil y menos perceptible. El personaje de Barry Allen es presentado como un joven solitario que trata de demostrar la inocencia de su padre Henry Allen (Billy Crudup), quien se haya en prisión acusado de haber asesinado a su esposa y madre de Barry cuando este era un niño⁴³⁵. En la cola de la ventanilla para la firma del registro de entrada, un hombre insta de malos modos a Barry

⁴³² Entre las múltiples hazañas de Flash descritas en los cómics, se cuenta la evacuación en 0,00001 segundos de medio millón de personas a una distancia de 35 millas de un pueblo de Corea del Norte a punto de ser destruido por una cabeza nuclear, en *Justice League of America: Trial by Fire (Part V of VI)* (JLA vol. 1, #88, Joe Kelly y Doug Mahnke, DC Comics: diciembre de 2003) y *Justice League of America: Trial by Fire (Part VI of VI)* (JLA vol. 1, #89, Joe Kelly y Doug Mahnke, DC Comics: diciembre de 2003). También la carrera contra Black Flash, encarnación de la misma muerte contra quien inicia una carrera en la que corre tan rápido que acaba efectuando un salto en el tiempo de millones de años hacia el futuro, alcanzando literalmente el fin del tiempo, punto en el que nada existe y la muerte ya no es un concepto, en *The Flash by Grant Morrison and Mark Millar* (Grant Morrison y Mark Millar, DC Comics: 2016).

⁴³³ *Speedster* es el término por el que se designa en el universo DC a los personajes con una velocidad sobrehumana.

⁴³⁴ Creado como respuesta a Robin en tanto que *sidekick* o compañero de aventuras de Batman, *Kid Flash/Wally West* hizo su primera aparición en el universo DC en *The Flash* (Vol. 1, #110, John Broome y Carmine Infantino, DC Comics: enero de 1960). Tras la muerte de Barry Allen en el número 8 del ya referenciado *crossover Crisis on Infinite Earths* –que supone la reorganización del multiverso de DC–, Wally West ocupa su lugar como el tercer y más rápido The Flash.

⁴³⁵ Una referencia que podría anticipar la inclusión en futuras entregas del universo DC del archienemigo de Flash, Eobard Thawne/Reverse-Flash, un *speedster* del siglo XXII que viaja en el tiempo y que es el verdadero asesino de Nora Allen y el responsable de la inculpación de Henry Allen.

a darse prisa. Barry se gira y le mira fijamente, ante lo que este le desafía preguntando si tiene algún problema. En el breve lapso de tiempo en el que este tarda en responder negativamente y girarse para seguir con el papeleo, se percibe en el plano sobre su rostro un fugaz movimiento apenas visible, pero cuyo resultado se explicita en el contraplano cuando el rostro del hombre se muestra con anteojos, una cicatriz y un bigote dibujados. Al pausar la película o reproducir a velocidad reducida la secuencia, es posible ver cómo la mano de Barry dibuja sobre la cara del individuo en cuestión, por lo que el *fast-motion* se dispone aquí como herramienta para el *gag* no a través de su exhibición o subrayado, sino con su mera insinuación. Del mismo modo, en el universo Marvel es una vez más Quicksilver quien centra la experimentación visual en *X-Men: Apocalipsis*, en la cual Bryan Singer vuelve a introducir una secuencia de *bullet-time* que le otorga todo el protagonismo. En esta ocasión se trata de un rescate de los alumnos mutantes que hay en la Mansión X en el instante en que esta explota. Quicksilver llega para sacar uno a uno a los estudiantes, en el brevísimo lapso de tiempo en el que estos están a punto de ser consumidos por las llamas. En la línea de lo ya mostrado en *Días del futuro pasado*, el personaje interactúa con el resto de secundarios paralizados e incluso no pierde la ocasión de divertirse con algunos de ellos. La diferencia esencial respecto a la escena de la cocina es que aquí se multiplica la complejidad tanto narrativa como técnicamente. Narrativa porque el rescate implica una mayor logística y número de acciones del superhéroe. Técnicamente porque la secuencia alterna, para ofrecer el episodio, el uso del *bullet-time* con el *fast-motion*: la perspectiva de tiempo detenido en la que Quicksilver debe llevar a cabo su rescate es posible gracias al primer recurso, pero la extracción de cada personaje a toda velocidad se fundamenta en el uso del segundo, pues vemos su rostro en primer plano, solo o acompañado, en plena carrera y dejando atrás en fracciones de segundo las diferentes estancias de la mansión, en planos de seguimiento similares a los de Flash.

5.3.2 El *fast-motion* como interpretación de una descomposición del movimiento

La escena descrita puede servir, asimismo, para introducir el siguiente supuesto. En el cómic la descomposición del movimiento se ha consolidado como una de las convenciones para transgredir las limitaciones expresivas que impone el medio. En una viñeta, un personaje puede desarrollar una acción y que esta acción se vea estructurada en su curso, de modo que el mismo personaje repetido dentro de los límites del panel o elementos que sugieran su presencia reiterada en distintos puntos de este –una ráfaga, una

línea de puntos, una sombra, etc.—, pueden sugerir ese movimiento en curso. Gasca y Gubern, a este respecto, recuerdan en *El discurso del cómic* la importancia de los símbolos cinéticos para superar ese estatismo gráfico:

El dibujo de los comics genera imágenes estáticas, que por definición no pueden reproducir miméticamente el movimiento del mundo real. La dinamicidad narrativa de los comics procede de la continuidad seriada de sus imágenes secuenciales, pero dentro de cada imagen o pictograma sus figuras están condenadas al estatismo. Sin embargo, muy pronto los dibujantes inventaron artificios gráficos (movilgramas) para simbolizar la movilidad de los personajes y de los objetos. El invento no resultó difícil, pues ya Velázquez se había planteado en 1660 este problema en *Las hilanderas* y lo había resuelto brillantemente, traduciendo el movimiento en términos de borrosidad y de brillo, con una técnica precursora de los pintores impresionistas (Gasca y Gubern: 2011: 194).

La escena tomada como referencia en el apartado anterior se divide en diversos escenarios dentro de la misma mansión X, en los que Quicksilver va rescatando a los mutantes que encuentra en cada estancia. Así, cada encuadre correspondería a una de esas viñetas en las que el movimiento, a priori, no puede ser visualizado como sucede en la realidad. La imagen congelada —efecto de nuevo obtenido mediante la introducción de cámaras Phantom— es el lienzo sobre el que Quicksilver actúa y extrae a los mutantes amenazados, de modo que cuanto vemos es una ráfaga que los hace desaparecer progresivamente. Si bien ese rastro digital que deja el personaje a su paso entra y sale del encuadre, la esencia de la descomposición de ese movimiento es la que se repite en numerosos cómics. Un ejemplo si cabe más evidente de esa descomposición del movimiento lo encontramos en la presentación del personaje en la precedente *X-Men: Días del futuro pasado*. El profesor Charles Xavier, junto a Lobezno (Hugh Jackman) y el profesor Hank McCoy/Bestia (Nicholas Hoult) se presentan en su casa para reclutarlo. Cuando bajan al sótano, Quicksilver está jugando al *ping pong* contra él mismo. El plano se abre de forma progresiva con la mesa de juego en primer término, hasta que vemos cómo dentro de los límites del encuadre la figura aparece y desaparece a cada lado de la mesa en sucesivos

movimientos borrosos que coinciden con el golpeo de la bola. En un mismo plano se presenta al personaje y se evidencian sus habilidades mutantes mediante el uso de esa imagen acelerada y la intermediación de los efectos digitales para remarcar la estela que deja en cada desplazamiento, como si se tratara de una viñeta en movimiento que da corporeidad a los *movilgramas* o elementos cinéticos aludidos por Gasca y Gubern.



Ejemplos de descomposición del movimiento de Quicksilver en los cómics

Esto no implica necesariamente una relación exclusiva entre la descomposición del movimiento y el *fast-motion*. Antes al contrario, dicha descomposición también puede ser contemplada desde la ralentización de la imagen con el objetivo de permitir al espectador recrearse en cada una de las *fases* de esta. El ejemplo lo proporciona, una vez más, una entrega de la saga mutante. Al inicio de *X-Men 2*, Kurt Wagner/Rondador Nocturno (Alan

Cumming) se abre paso a través de la seguridad de la Casa Blanca hasta alcanzar el Despacho Oval con su capacidad para teletransportarse. En un intento desesperado por proteger al presidente McKenna (Cotter Smith), su equipo de guardaespaldas se arremolina en torno al mandatario, pero el mutante se deshace de ellos uno a uno apareciendo y desapareciendo en sucesivas nubes negras por toda la sala. Estructurada en varios planos que corresponden a diferentes ángulos del enfrentamiento, la cámara bascula en cada uno de ellos para seguir los movimientos de Rondador Nocturno que, al contrario de los ejemplos anteriores, son mostrados a una velocidad menor. De este modo, es posible asistir a cada golpe o ataque de manera aislada mientras la acción general sigue su curso y con ella la secuencialidad en la trayectoria del personaje, delimitada por el rastro que flota en el aire en cada nuevo teletransporte.

5.3.3 El *fast-motion* como interpretación de la descomposición de movimiento en varias viñetas y de la elipsis narrativa entre ellas

Si el anterior supuesto se fijaba sobre la interpretación del movimiento descompuesto en una viñeta, esta parte de la idea de que esa acción es desglosada en sucesivas viñetas. Esta operación es habitual en el cómic. A diferencia de los otros casos, el grado de literalidad en que puede ser interpretada por la imagen audiovisual es menor, pues las viñetas están separadas por los márgenes y la descomposición obliga a fijar puntos de referencia, es decir, instantes en los que se inicia el movimiento o esté ya está iniciado e instantes en los que culmina. En el desglose hay una pérdida de información que el lector completa, y que correspondería a los espacios en blanco entre viñeta y viñeta. El receptor genera mentalmente la continuidad, para la cual el emisor/creador propone elementos de apoyo como los símbolos cinéticos o movilgramas según Gasca y Gubern. He aquí un ejemplo:



Superman lucha contra Brainiac

Las páginas arriba mostradas pertenecen al arco narrativo *Brainiac* (Action Comics Vol. 1, #866-#870, Geoff Johns y Gary Frank, DC Comics: agosto-diciembre de 2008), en el cual Superman se enfrenta de nuevo a uno de sus enemigos más recurrentes. En la primera viñeta de la primera página, vemos a Superman intentando zafarse de Brainiac mediante su rayo láser, ante lo cual su adversario aparta la cara y lo lanza contra una pared de la que inmediatamente surgen apéndices metálicos que intentan inmovilizar al superhéroe. En la segunda página vemos cómo de nuevo Superman se zafa y golpea a Brainiac en la cara, tras lo cual vemos a este levantar el puño y propinar, en la última viñeta de la segunda página, un fuerte golpe en el torso al de Krypton. Así, a lo largo de un puñado de viñetas Geoff Johns y Gary Frank descomponen la lucha cuerpo a cuerpo de los dos antagonistas. Pero a lo que asistimos en realidad es a la representación mediante sucesivos paneles estáticos de ese desarrollo cinético: vemos el puño de Brainiac alzarse preparado para arremeter contra Superman y vemos después el impacto sobre su cuerpo, rodeado por una intensa aura amarilla y líneas que, junto a las onomatopeyas que flotan en la viñeta, ayudan a imaginar la intensidad de la violencia aplicada; vemos a Brainiac lanzando a Superman en una viñeta, por cuyo lateral desaparece medio cuerpo de este, y

acto seguido lo vemos estrellándose contra la pared. Sin embargo, no vemos el recorrido que hace el hombre de acero en el aire hasta chocar, ni vemos el puño de Brainiac abalanzarse contra el pecho de su contrincante. Existe, por lo tanto, información que se pierde entre viñeta y viñeta, una carencia que se da de manera obligada en el discurso del cómic y que este debe integrar mediante elipsis en su economía narrativa.

Constatado el carácter fragmentado de la representación gráfica y su representación ilusoria de movimiento, la siguiente cuestión remite al modo en que el cine puede importar dichas características o su simulación a la imagen en movimiento. Ampararse en la continuidad que toda obra audiovisual contiene en las acciones representadas en sus imágenes significaría conformarse con una equivalencia entre lenguajes perfectamente legítima, pero en la cual el cine se limita a traducir a sus códigos propios lo que el cómic expresa en los suyos. Pero si de lo que se trata es de detectar tentativas de llevar más allá esa correspondencia entre la escena descompuesta y la escena continua, uno de los ejemplos más interesantes lo encontramos de nuevo de la mano de Snyder y de *El hombre de acero*, cuando Superman y varios soldados del ejército luchan en las calles de Smallville contra dos de los subordinados de Zod. Una de ellos, Faora-Ul (Antje Traue), se desplaza de un punto a otro a una velocidad casi imperceptible al ojo, y en cuestión de segundos propina sucesivos golpes a los soldados situados en distintos puntos de la vía urbana. El uso del *fast-motion*, de nuevo, es aquí relevante en tanto que da la medida de la velocidad y fuerza de los enemigos de Superman, pero además otorga a la secuencia la particularidad de un ritmo fragmentario, pues el plano-secuencia digital se desarrolla a una altísima velocidad que sólo se interrumpe, de manera brevísima pero constante, cuando el personaje golpea a cada uno de los militares. Esa continuidad fraccionada es inhabitual en el modo de lectura de una película, pues comporta un flujo de acontecimientos en el que estos son visibles cuando vemos a la extraterrestre impactando sucesivamente con sus enemigos, pero no cuando esta se desplaza de uno a otro para continuar derribándolos. El modo de lectura, pues, busca crear una ilusión de fragmentación sobre la continuidad, precisamente la operación opuesta a la que realiza el cómic y el dispositivo a partir del cual se pretende emular ese medio.



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5

En la misma batalla, minutos antes, tiene lugar un enfrentamiento cuerpo a cuerpo entre Superman y Faora-Ul que les lleva, tras varios intercambios de golpes, hasta una cafetería ya desalojada que se ha convertido en parte del campo de batalla. En medio del local prácticamente reducido a escombros, la guerrera kryptoniana recoge a un Superman tendido en el suelo, lo eleva por encima de la cabeza (Fig. 1) y lanza su cuerpo con tanta fuerza que este sale disparado fuera del *diner* (Fig. 2), atraviesa parte del pueblo (Fig. 3) y acaba estrellándose contra la puerta de una cámara acorazada en el interior de las instalaciones de un banco (Figs. 4 y 5). En esta secuencia, del mismo modo en que en el cómic arriba citado Brainiac lanza a Superman contra una pared, hay dos acciones que se destacan como referenciales: Faora-Ul arrojando al héroe y este impactando contra la puerta de acero. El vuelo que sucede en el intersticio entre esos dos instantes es ofrecido al espectador, pero debido a su aceleración completa todo el recorrido en menos de tres segundos, en los que este apenas percibe a Superman atravesando fugazmente paredes, ventanas y puertas de cristal. La cualidad digital del plano, unida a la aceleración de la imagen omite la elipsis en el caso del cómic necesaria para descomponer la acción en distintos pasos. Las transiciones y el *raccord* son reemplazados por la ilusión digital del plano-secuencia, y es la aplicación del *fast-motion* la que sustituye visualmente a la omisión gráfica del desarrollo de la acción que tiene lugar entre viñetas: lo que permanece invisible en el papel en la pantalla se traduce como mediación fugaz, casi invisible, entre imágenes de referencia.

5.3.4 Otros usos del *fast-motion*: plano-retroceso

Los usos señalados marcan una correspondencia del recurso para con el lenguaje del cómic, pero no siempre la utilización del *fast-motion* ha implicado, en adaptaciones sobre obras gráficas, una relación directa o indirecta con el discurso articulado desde las viñetas. En ocasiones puede servir para completar información que no ha sido proporcionada sobre el papel o incluso reinventar elementos de la narrativa, como sucede al proponer una comparativa entre el inicio de *Wanted*, de Mark Millar y J.G. Jones, y el de su adaptación cinematográfica, ya comentado a propósito de su uso del *slow-motion*. En el cómic el asesino conocido bajo el sobrenombre de The Killer aparece por primera vez prácticamente desnudo en una habitación junto a dos jóvenes, también en ropa interior, a los que está a punto de filmar en un vídeo pornográfico. Es entonces cuando una ráfaga de disparos rompe la cristalera y asesina a los dos jóvenes. Acto seguido The Killer salta

a la fachada de enfrente y de ahí a la azotea en la que están los francotiradores. En pocas viñetas mata a todos ellos salvo a uno, que le confiesa que en realidad son un señuelo antes de que el supervillano muera a manos de una bala que atraviesa su cabeza. En la película se producen cambios relevantes tanto en la información que acota la escena como en el transcurso de esta. En primer lugar, el protagonista es nombrado como Mr. X, y sufre la emboscada en un edificio de oficinas, desde el cual salta a la azotea de enfrente para abatir a los francotiradores. La principal divergencia respecto al original viene inmediatamente después de su asesinato. Si en el cómic este hecho ponía punto final a la introducción y saltaba directamente al entierro de The Killer, en la película asistimos a la incorporación de un efecto que despliega el relato en otra dirección. Desde un plano frontal del rostro del actor David O'Hara vemos la bala ejercer presión sobre la frente desde el interior de la cabeza, para posteriormente perforarla. La bala queda congelada mediante *bullet time* y la cámara acomete un desplazamiento lateral en el que vemos cómo esta empieza a girar sobre sí misma y a retroceder en su trayectoria. En los siguientes segundos, la cámara sigue la trayectoria inversa de la bala a través de toda la ciudad, recorrido sobre el que se aplica un incremento de la velocidad de la imagen y durante el que el objeto se recompone con las respectivas piezas que ha ido perdiendo en el camino, pasa a través del espacio entre los vagones de un tren y finalmente llega a la ventana donde se oculta el francotirador que ha disparado. Este no es otro que Cross (Thomas Kretschmann), quien durante el desarrollo de la trama se revelará como el verdadero padre del protagonista Wesley. La escena de la bala, por lo tanto, no sólo articula un recurso estético clave en la adaptación –prácticamente toda su imaginería digital gira en torno a los efectos y trayectorias de las balas–, sino que además abre un conflicto que modifica su deriva respecto al cómic: la guerra interna iniciada por Cross en la Fraternidad –que a diferencia del cómic es definida como fraternidad de superasesinos y no supervillanos– y su empeño por evitar que su hijo (Wesley) siga sus pasos a toda costa. El cómic, por su parte, mantiene la paternidad de The Killer y en sus últimas páginas reaparece para completar el entrenamiento de Wesley pidiendo que sea él mismo el que le ejecute, lo cual él hace para seguir viviendo junto a Fox su libertad como supervillano siguiendo los pasos de su padre. En cuanto a la trama, esta se centra en la guerra entre varias facciones internacionales de la Fraternidad, pero en todo momento se desarrolla en un tono de amoralidad que descarta cualquier juicio sobre las acciones de los personajes, la prominencia en ella de una protección paterna o el sacrificio de un personaje definido por su carácter de antiheroína (Fox), aspectos que sí ganan importancia en el filme y para

los que la secuencia descrita marca el punto de partida. El recurso, además, cierra la narración cuando es el propio Wesley el que elimina a Sloan (Morgan Freeman) con otro disparo desde larga distancia. En esta ocasión la bala en retroceso atraviesa más obstáculos –pasa por el agujero del donut de su ex jefa (Lorna Scott) o perfora la lata de refresco del que fuera su mejor amigo (Chris Pratt), con el que su novia (Kristen Hager) le engañaba– y recorre más distancia, indicando así que las habilidades de Wesley han superado a las de su padre y eliminando en el acto el último rastro de la Hermandad para restaurar el equilibrio.



La bala retrocediendo en *fast-motion* en *Wanted (Se busca)* define la deriva estética de la película al tiempo que plantea una deriva narrativa y moral que diverge del original

5.4. Tecnología de captura de movimientos

Los recursos expuestos hasta ahora parten de la premisa de una equivalencia entre cómic y cine basada esencialmente en la interpretación que el segundo hace del primero a partir de dos factores: el estatismo de la imagen gráfica y la secuencialidad como fundamento de su discurso para expresar movimiento. Hay, sin embargo, otros parámetros que deben ser tenidos en cuenta en el contexto de la digitalización de los procesos de producción. Quizá el más importante de ellos sea la tecnología de captura de movimientos –conocida en la industria como *mocap*, abreviatura de *motion capture*–, pues se trata de una tecnología que incide directamente en el aspecto que ofrece la película, es decir, a un nivel estético y no estructural o rítmico. En su uso reside la intención de trasplantar la gestualidad humana a un personaje digital confiriendo esa capacidad expresiva a un ente animado que de otro modo no la tendría. En una primera fase la gestualidad del intérprete, ya sea facial, corporal o ambas, se incorpora a través de distintas herramientas posibles.

A partir de ahí, los gestos y movimientos son monitorizados y sobre ellos se diseña digitalmente la *piel* que compone al personaje. A continuación se detallan los sistemas de uso más extendido en la actualidad dentro de la tecnología *mocap*, en función de las herramientas que se emplean para registrar el movimiento (Gonzalez, 2011; Kitagawa y Windsor: 2008: 179-180; Bravo, Rengifo y Agredo: 2016: 151)⁴³⁶.

- **Sistemas ópticos:** se ubican luces LED u otros marcadores reflectantes en el cuerpo del actor, que son registrados como marcas por más de 100 cámaras fijas. Cada marcador reflectante es registrado por cada cámara en todo momento. La información se envía a un *software* específico que crea la simulación de movimiento.
- **Sistemas inerciales:** en este caso el cuerpo del intérprete se recubre de pequeños sensores. Estos contienen un giroscopio que permite registrar el modo en que el cuerpo se mueve, un medidor de velocidad y un magnetómetro que mide el campo magnético. Con este sistema es posible crear figuras en 3D en tiempo real en el ordenador, así como movimientos considerablemente rápidos
- **Sistemas mecánicos:** también emplean sensores, pero rastrean los ángulos del cuerpo a partir de un traje que funciona como exo-esqueleto que envía la información proporcionada por sus partes mecánicas. Los sistemas mecánicos miden rotaciones de las articulaciones a partir de potenciómetros o dispositivos similares. Sin embargo, no pueden capturar movimiento global o saltos, ya que el cuerpo registrado debe estar en contacto con el suelo.
- **Sistemas magnéticos:** requieren del cálculo de posición y orientación, por lo que se tratan de sistemas más complejos técnicamente. Se disponen sensores electromagnéticos en el cuerpo del sujeto, sensores que están constituidos por tres espiras ortogonales que miden el flujo magnético determinando la posición y orientación del sensor. Se crea así un campo electromagnético que es detectado

⁴³⁶ Se ha simplificado esta clasificación a partir de los datos recabados en las tres referencias indicadas. Para una explicación más esquemática se recomienda consultar el artículo de Rowan González. Para profundizar en los tipos y usos de la tecnología *mocap* es apropiada la consulta del libro de Midori Kitagawa y Brian Windsor o el artículo a seis manos de D.A. Bravo M., C.F. Rengifo R. y W. Agredo R.

por los receptores y enviados a la unidad electrónica de control. La intensidad relativa permite además mapear el volumen.

Estos usos no se han circunscrito exclusivamente al cine, sino que han tenido, desde su creación, un largo recorrido en el ámbito científico y en concreto en campos como la biomecánica, la ingeniería biomédica, la física o la electrónica. Asimismo, su desarrollo ha ocupado un lugar prominente dentro de la industria de los videojuegos, en la cual esta técnica ha servido para implementar un mayor realismo en sus personajes o monitorizar los movimientos del usuario para implicarlo físicamente en el juego, como es el caso de la vídeo consola Nintendo Wii, cuyo control remoto utiliza una tecnología similar a la de la captura de movimientos inercial.

La animación rotoscópica como precedente

En el cine, el propósito mismo del traspaso de la gestualidad a una textura digital contiene en sí una esencialidad intermedial: la tecnología *mocap* responde a un deseo de alcanzar una vía expresiva entre la acción real y la animación, y si bien la animación no deja de ser parte del cine, no es menos cierto que esta se postula como la forma más cercana al arte del cómic en tanto en cuanto se basa en el dibujo. Como ya hemos visto con anterioridad, la animación ha sido un formato recurrente a la hora de adaptar cómics y de apostar por una fidelidad para con ellos, como ejemplifican los esfuerzos de estudios europeos como Dargaud y Belvision con sus adaptaciones sobre los álbumes de Astérix y Obélix y Tintín. La implantación en la era digital de esta nueva tecnología, no obstante, responde a nuevos desafíos expresivos: el reto de dotar de una gestualidad más humana a ese cine de animación o de proporcionarla, en el seno del cine de acción real, a criaturas fantásticas o animales desarrollados digitalmente. Antes de su instauración como técnica en la industria del cine, la captura de movimientos tuvo un precedente en la animación rotoscópica, cuya invención data de 1915 a cargo de uno de los pioneros de la animación, Max Fleischer. Este tipo de animación basaba su técnica en pintar manualmente sobre el fotograma de película, por lo que se convertía un fotograma de acción real en uno animado conservando la expresividad y movimientos del intérprete. Fleischer aplicó por primera vez la animación rotoscópica en su serie de cortos animados experimentales *Out of the Inkwell* (Max Fleischer, 1918-1929). En esta serie animada haría su aparición un

payaso, por entonces innominado, que ofrecía una gran fluidez de movimientos. Dicho payaso, que en 1923 sería bautizado como 'Ko-ko el payaso' –antes había recibido eventualmente los nombres de 'El pequeño payaso', 'El payaso de Fleischer' o 'El payaso Yama'–, era el resultado de más de 2.500 dibujos aplicados sobre fotogramas de película en los que Max Fleischer había filmado a su hermano pequeño Dave Fleischer, quien por entonces trabajaba como payaso en un parque de atracciones en Coney Island y sirvió de inspiración para el personaje (Fleischer Studios Incorporated, 2018). En los años siguientes el payaso ganaría popularidad y en 1921 Max y Dave Fleischer abrirían su propio estudio, Out of the Inkwell Inc. El payaso tendría una larga vida más allá de la serie *Out of the Inkwell* y participaría en la transición hacia el sonoro⁴³⁷, co-protagonizando junto a Betty Boop y Bimbo⁴³⁸ uno de los cortos animados más célebres



Peter Pan (Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske y Jack Kinney, 1953), adaptación del personaje de J.M. Barrie, es uno de los múltiples casos en los que Walt Disney Animation utilizó la técnica de animación rotoscópica para imprimir expresiones y gestualidad humanas a sus personajes

pocos años después Walt Disney la incorporaba parcialmente a su primer largometraje animado, precisamente *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven*

de los la década de los 30, *Snow-White* (Dave Fleischer, 1933), adaptación musical, macabra y fascinante, del cuento de los hermanos Grimm *Blancanieves y los siete enanitos*, en el que Ko-Ko canalizaba tanto los movimientos como la voz del cantante de jazz Cab Calloway interpretando el clásico *St. James Infirmary Blues*⁴³⁹. El impacto de la técnica en el mundo de la animación no se hizo esperar y

⁴³⁷ Algunas de las innovaciones introducidas por los Fleischer, de hecho, constituyeron avances decisivos en esa transición hacia la era sonora. En septiembre de 1924 introdujeron la llamada "Bouncing ball", una pelota que botaba en los intertítulos sobre la letra de la canción que acompañaba a la proyección de la película, invitando así al público a seguirla y estableciendo un precedente del karaoke. En 1926, los Fleischer se aliaron con el Doctor Lee DeForest para aplicar en sus producciones uno de los primeros sistemas para registrar sonido directamente en la película. En 1929, en el amanecer del sonoro, lanzaron los *Talkartoons*, en los cuales sus personajes ya hablaban y cantaban.

⁴³⁸ Bimbo fue el perro compañero y cantante de Ko-Ko, llamado a sustituir a Fitz, su perro durante la época muda.

⁴³⁹ Un año antes, en *I'll Be Glad When You're Dead You Rascal You* (Dave Fleischer, 1932), los Fleischer habían invitado a Louis Armstrong y su orquesta a musicalizar el corto, también protagonizado por Betty Boop, Bimbo y Ko-Ko. El músico y su orquesta aparecen al principio y al final del corto, pero además Armstrong presta su voz a la cabeza flotante de un caníbal que luego se transforma en la suya propia, integrada plenamente en la animación y persiguiendo a Bimbo y a Ko-Ko por la sabana africana.

Dwarfs, Walt Disney, 1937). A partir de ese momento, y con Disney a la cabeza, la animación rotoscópica tendría un largo recorrido en el formato durante las siguientes décadas. Durante los años 70 destacaría su aplicación por el animador Ralph Bakshi en sus proyectos *Los hechiceros de la guerra* (Wizards, 1977), *El señor de los anillos* (The Lord of the Rings, Bakshi, 1978)⁴⁴⁰, *American Pop* (Bakshi, 1981) y *Tygra: Hielo y fuego* (Fire and Ice, Bakshi y Tom Tataranowicz, 1983). En los años 80 seguiría vigente en el contexto del surgimiento del videoclip y su experimentación creativa –el grupo *A-ha* lo utilizó en tres de sus vídeos musicales: *Take On Me* (Steve Barron, 1985), *The Sun Always Shines on T.V.* (Barron, 1985) y *Train of Thought* (Michael Patterson y Candace Reckinger, 1986)– y también en la incipiente industria del videjuego, de la mano de Jordan Mechner en títulos como *Karateka* (Mechner, Apple II: 1984) y *Prince of Persia* (Mechner, Brøderbund: 1989). Asimismo, sería la herramienta elegida para acometer la adaptación de los cómics para adultos de la revista *Heavy Metal* en la película de animación del mismo nombre. También resultó significativo su empleo para crear a Jessica Rabbit a partir de la actriz Betsy Brantley en *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (Who Framed Roger Rabbit?, Robert Zemeckis, 1988)⁴⁴¹, pues marca una de las más efectivas inserciones de un personaje en una película de acción real y supone un precedente del posterior interés de su director Robert Zemeckis por el uso de la tecnología *mocap* en varios de sus trabajos. La operación sería repetida cuatro años más tarde por el propio Ralph Bakshi –aunque con bastante menos éxito– en la película *Cool World: Una rubia entre dos mundos* (Cool World, Ralph Bakshi, 1992), en la que Brad Pitt compartía pantalla con una animada Kim Basinger. Pese a los esfuerzos de Bakshi en el cine o de Mechner en el ámbito de los videojuegos –quien en 1994, bajo el signo de Smoking Car Productions, crearía el ambicioso videojuego *The Last Express* (Mechner, Brøderbund: 1997), una aventura ambientada en 1914 a bordo del Orient Express que establecía un antes y un después en el medio, tanto en lo que a logros artísticos se refiere como a la interactividad de su narración–, durante la década de los 90 la progresiva digitalización de los procesos de producción y post-producción propondría otros caminos y apartaría progresivamente a ambos medios de una técnica con los años quedaría reservada para obras con cierta vocación experimental o la intención de diferenciarse de esas nuevas texturas digitales, caso de los proyectos de Richard Linklater *Waking Life* (Linklater,

⁴⁴⁰ Adaptación de la trilogía homónima de J.R.R. Tolkien.

⁴⁴¹ Adaptación de la novela de 1981 Gary K. Wolf, *Who Censored Roger Rabbit?*

2001) y *A Scanner Darkly* (Linklater, 2006)⁴⁴² –en los que el realizador experimentaba con la rotoscopia interpolada– o de la reciente co-producción europea *Loving Vincent* (Dorota Kobiela y Hugh Welchman, 2017), biografía animada del pintor Vincent van Gogh en la que la animación rotoscópica se llevó a cabo con pintura al óleo, la misma técnica empleada por el pintor en su obra, en sus más de 65.000 fotogramas.

Breve historia de la tecnología *mocap*

En 1999 los estrenos de *The Mummy (La momia)* (The Mummy, Stephen Sommers, 1999)⁴⁴³ y *Star Wars: Episodio I – La amenaza fantasma* (Star Wars: Episode I – The Phantom Menace, George Lucas, 1999) ofrecerían dos integraciones pioneras de la captura de movimientos, la primera en las transformaciones del rostro del actor Arnold Vosloo –en el papel de Imhotep, la momia titular– y la segunda en la introducción del secundario Jar Jar Binks a partir de los movimientos del actor Ahmed Best. Un año después, Ridley Scott aprovecharía las aplicaciones del *mocap* para filmar a 2.000 extras en *Gladiator (El gladiador)* (Gladiator, Scott, 2000) y extender digitalmente el público en las escenas del Coliseo romano. La primera producción que aplicaba esta tecnología en su práctica totalidad, sin embargo, fue la hoy olvidada *Sinbad: Beyond the Veil of Mists* (Evan Ricks y Alan Jacobs, 2000)⁴⁴⁴, co-producción entre India y Estados Unidos que pese a su revolucionario uso de un 3D óptico pasó desapercibida y arrojó unos resultados técnicos que pronto quedarían obsoletos. Mucho más sofisticados fueron los de *Final Fantasy: La fuerza interior* (Final Fantasy: The Spirits Within, Hironobu Sakaguchi y Motonori Sakakibara, 2001), adaptación de la saga de videojuegos *Final Fantasy* (Hironobu Sakaguchi, Square y Square Enix: 1987-), la cual pese a su fracaso a nivel económico –supuso 137 millones de dólares de pérdidas para Square Pictures– marcó un hito con sus 1.327 escenas de acción real mapeadas en animación digital (Gray, 2014).

Durante la primera década del siglo XXI los usos del *mocap* continuaron abriendo nuevas posibilidades al tiempo que este experimentaba sucesivas mejoras. La variedad de aplicaciones iba desde la incorporación de los pasos de bailarines y coreógrafos

⁴⁴² Adaptación de la novela de ciencia-ficción del mismo nombre de Philip K. Dick.

⁴⁴³ Nueva actualización sobre el clásico de terror de la Universal, *La momia* (The Mummy, Karl Freund, 1932).

⁴⁴⁴ Inspirada en el célebre personaje de *Las mil y una noches*.

profesionales a los pingüinos de *Happy Feet: Rompiendo el hielo* (Happy Feet, George Miller, Warren Coleman y Judy Morris, 2006) y *Happy Feet 2* (Happy Feet Two, George Miller, Gary Eck y David Peers, 2011) hasta los claroscuros del *tech noir* en la distopia futurista *Renaissance* (Christian Volckman, 2006). El primer salto cualitativo vendría dado, empero, por dos realizadores. De un lado Peter Jackson y su trilogía de *El señor de los anillos*, compuesta de *El señor de los anillos: La comunidad del anillo* (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, Jackson, 2001), *El señor de los anillos: Las dos torres* (The Lord of the Rings: The Two Towers, Jackson, 2002) y *El señor de los anillos: El retorno del rey* (The Lord of the Rings: Return of the King, Jackson, 2003), en la cual la introducción del personaje de Gollum a partir de la segunda entrega mediante la captura de la interpretación de Andy Serkis marcó nuevas cotas de refinamiento expresivo y supuso, gracias a la tecnología desarrollada por la empresa neozelandesa WETA Digital, el primer rodaje en el que la captura de movimientos se producía en tiempo real, permitiendo la interacción de Serkis con el resto del reparto. La colaboración entre Jackson y Serkis se repetiría de nuevo en *King Kong* (Jackson, 2005), con Serkis dando vida al propio Kong en su tercera versión para la gran pantalla⁴⁴⁵. Del otro lado Robert Zemeckis, que hasta entonces se había postulado como uno de los directores más conscientes de las posibilidades de los efectos digitales en el cine tanto con *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* como con *La muerte os sienta tan bien* (Death Becomes Her, Zemeckis, 1992) o *Forrest Gump* (Zemeckis, 1994)⁴⁴⁶, abrazó la técnica para rodar el cuento navideño *Polar Express* (Zemeckis, 2004)⁴⁴⁷, con la peculiaridad de que todo el largometraje sería filmado de este modo y permitiría a Tom Hanks interpretar a diferentes personajes. La película, realizada desde su productora ImageMovers, se estrenó tanto en salas de cine tradicionales como en salas 3D-IMAX y acumuló en todo el mundo más de 310 millones de dólares –frente a sus 165 millones de presupuesto, récord para un filme de animación⁴⁴⁸–. A través de ImageMovers el director retomaría, en calidad de productor, el *mocap* en la cinta de animación infantil *Monster House* (Gil Kenan, 2006), y de nuevo como director en *Beowulf* (Zemeckis, 2007)⁴⁴⁹, antes de que la productora

⁴⁴⁵ Tras la clásica *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) y la revisitación impulsada en los años 70 por el productor Dino de Laurentiis, *King Kong* (John Guillermin, 1976). Recientemente se estrenó el *reboot Kong: La Isla Calavera* (Kong: Skull Island, Jordan Vogt-Roberts, 2017).

⁴⁴⁶ Adaptación de la novela homónima de 1986 firmada por Winston Groom.

⁴⁴⁷ Que partía del cuento infantil *The Polar Express*, de Chris van Allsburg.

⁴⁴⁸ Fuente: Box Office Mojo.

⁴⁴⁹ Adaptación del viejo poema épico inglés que correría a cargo de los guionistas Roger Avary y Neil Gaiman, escritor, dibujante y guionista con largo recorrido en el género fantástico.

oficializara en 2007 su colaboración con The Walt Disney Company. Aunque el relato épico de Zemeckis seguía impulsando la técnica hacia nuevas fronteras, este no obtuvo el éxito esperado en taquilla⁴⁵⁰. Bajo el sello de Disney-ImageMovers Digital, Zemeckis extendería con ImageMovers su fe en esta tecnología por dos veces más, de nuevo como realizador en *Cuento de Navidad* (A Christmas Carol, Zemeckis, 2009)⁴⁵¹, y finalmente como productor en *Marte necesita madres* (Mars Needs Moms, Simon Wells, 2011)⁴⁵², sin que ninguna de ellas permitiera a la compañía remontar el vuelo⁴⁵³. En 2011 ImageMovers daba por finalizada su andanza digital y anunciaba un acuerdo con Universal bajo el que se producirían los siguientes títulos de acción real del cineasta.

Precisamente fue a finales de 2009, poco después del estreno de *Cuento de Navidad*, cuando *Avatar* (James Cameron, 2009) irrumpió en las pantallas para anunciar el siguiente salto evolutivo. La que se convertiría a la postre en la producción más taquillera de la historia⁴⁵⁴ planteaba una revolución en los procesos de producción que pasaba por su 3D estereoscópico, una tecnología que permitía que la captura de movimientos se tradujera, en tiempo real, en las figuras digitalizadas que en este caso se correspondían a los Na'vi, la especie del planeta Pandora que protagonizaba el filme. Es decir, el sistema incorporaba la visualización en directo, en el mismo rodaje, del aspecto que adquirirían los personajes sobre ese mundo enteramente digitalizado. El proyecto, además, constataba el compromiso de su director con una visión del cine ligada a su evolución técnica, pues venía siendo gestado desde los años 90 y sólo se confirmó su realización en el momento en que la propia tecnología desarrollada durante años por Cameron y sus colaboradores la hizo posible⁴⁵⁵. Los progresos incorporados al cine digital por Cameron, Jackson y Zemeckis, entre otros, serían faro en la siguiente década, en la que la captura de

⁴⁵⁰ Con un presupuesto de 150 millones de dólares, *Beowulf* recaudó en todo el mundo en torno a 196 millones. Fuente: Box Office Mojo.

⁴⁵¹ Nueva adaptación de la clásica novela corta de Charles Dickens del mismo nombre.

⁴⁵² Aventura de ciencia-ficción que adaptaba la novela homónima de Berkeley Breathed.

⁴⁵³ Si bien los resultados de *Cuento de Navidad* no fueron del todo desdeñables: 325 millones de dólares recaudados en todo el mundo frente a un presupuesto de 200 millones de dólares. Los de *Marte necesita madres*, sin embargo, fueron paupérrimos: cerca de 39 millones recaudados en todo el mundo frente a un coste de producción de 150 millones de dólares. Fuente: Box Office Mojo.

⁴⁵⁴ *Avatar* contó con un presupuesto de 237 millones de dólares y llegó a recaudar en todo el mundo casi 2.788 millones de dólares, convirtiéndose en la película más taquillera de todos los tiempos sin ajustar la inflación. En julio de 2019 el récord fue batido por *Vengadores: Endgame*, acumulando un total de 2.796 millones de dólares. Fuente: Box Office Mojo.

⁴⁵⁵ Compromiso que Cameron ha vuelto a renovar de cara a las futuras y tardías secuelas, *Avatar 2* (2020), *Avatar 3* (2021), *Avatar 4* (2024) y *Avatar 5* (2025).

movimientos se ha integrado en el cine *mainstream* como un proceso habitual en títulos como *Paul* (Gregg Mottola, 2011) –el alienígena interpretado por Seth Rogen–, *Ted* (Seth MacFarlane, 2012) y *Ted 2* (MacFarlane, 2015) –para dotar de gestualidad humana a su irreverente oso de peluche, interpretado por MacFarlane–, *John Carter* (Andrew Stanton, 2012)⁴⁵⁶ –el alienígena Tars Tarkas incorporado por Willem Dafoe–, *Warcraft: El origen* (Warcraft, Duncan Jones, 2016)⁴⁵⁷ –múltiples personajes– o *Alicia en el País de las Maravillas* (Alice in the Wonderland, Tim Burton, 2010) y su secuela *Alicia a través del espejo* (Alice Through the Looking Glass, James Bobin, 2016) –varios de los personajes que aparecen en ambas–, adaptaciones de las respectivas obras literarias de Lewis Carroll contextualizadas en una tendencia de Disney a re-adaptar en acción real varios de sus éxitos animados⁴⁵⁸. En paralelo, Andy Serkis se ha erigido como el artista *mocap* de referencia en Hollywood, hasta el punto de suscitar un debate en torno a la elegibilidad de las actuaciones a través de este tipo de tecnología de cara a galardones cinematográficos⁴⁵⁹ a raíz de sus interpretaciones en *El origen del planeta de los simios* (Rise of the Planet of the Apes, Rupert Wyatt, 2011), *El amanecer del planeta de los simios* (Dawn of the Planet of the Apes, Matt Reeves, 2014) y *La guerra del planeta de los simios* (War for the Planet of the Apes, Reeves, 2017)⁴⁶⁰ como el chimpancé César. Por su parte, Peter Jackson ha vuelto a retomar el imaginario de la Tierra Media en una nueva trilogía basada en *El hobbit*⁴⁶¹, de Tolkien, y con ella las posibilidades de la técnica, refrendadas por ejemplo en el doble papel del actor Benedict Cumberbatch como el dragón Smaug y como el Nigromante/Sauron. La incidencia de este recurso, en fin, ha sido decisiva en la catalización de una nueva era digital en la que géneros como el

⁴⁵⁶ Superproducción de Disney que adaptaba *A Princess of Mars*, la primera novela *pulp* de la serie Barsoom de Edgar Rice Burroughs, en la que proponía una reinención romántica y épica del planeta Marte en la que convivían varios reinos y especies.

⁴⁵⁷ Basada en la saga de videojuegos *Warcraft* (Allen Adham, Frank Pearce y Michael Morhaime, Blizzard Entertainment: 1994-).

⁴⁵⁸ Recordemos que décadas atrás Disney había estrenado su versión animada de la novela de Carroll, *Alicia en el País de las Maravillas* (Alice in the Wonderland, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske, 1951). En esa tendencia a la re-adaptación también se incluyen títulos como *Maléfica* (Maleficent, Robert Stromberg, 2014), *La cenicienta* (Cinderella, Kenneth Branagh, 2015), *El libro de la selva* (The Jungle Book, Jon Favreau, 2016), *La bella y la bestia* (Bill Condon, 2017), *Dumbo* (Tim Burton, 2019), *Aladdín* (Aladdin, Guy Ritchie, 2019) *El rey león* (The Lion King, Favreau, 2019) o *Lady and the Tramp* (Charlie Bean, 2019). En varias de ellas interviene la captura de movimientos como técnica fundamental para dotar de gestualidad humana a sus personajes.

⁴⁵⁹ Véase Sulcas (2017).

⁴⁶⁰ Franquicia-*reboot* que actualiza la iniciada en los años 60 por Franklin J. Schaffner con *El planeta de los simios* (Planet of the Apes, Schaffner, 1968), a partir de las novelas de ciencia-ficción de Pierre Boulle.

⁴⁶¹ Compuesta por *El hobbit: Un viaje inesperado* (The Hobbit: An Unexpected Journey, Jackson, 2012), *El hobbit: La desolación de Smaug* (The Hobbit: The Desolation of Smaug, Jackson, 2013) y *El hobbit: La batalla de los cinco ejércitos* (The Hobbit: The Battle of the Five Armies, Jackson, 2014).

fantástico o la ciencia-ficción se han visto beneficiados con renovadas capacidades para importar mundos o personajes imaginados.

La aplicación de la tecnología *mocap* en la adaptación cinematográfica del cómic

En ese nuevo estadio del cine digital en el que la captura de movimientos ya es una herramienta normalizada, no es extraño comprobar que esta también ha encontrado su razón de ser en las adaptaciones de cómic, en general, y en las películas de superhéroes, en particular. Probablemente el ejemplo más paradigmático sea el de Hulk. Desde su nacimiento, el doctor Bruce Banner y su *alter ego* monstruoso habían funcionado como la actualización del mito de Dr. Jekyll y Mr. Hyde de Robert Louis Stevenson⁴⁶². Las únicas adaptaciones sobre el personaje dual habían tenido lugar en televisión y su interpretación había corrido a cargo de dos actores diferentes: Bill Bixby era David Banner –renombrado para la ocasión– y el culturista Lou Ferrigno, aparatoso maquillaje mediante, hacía las veces del increíble Hulk. En 2003 Ang Lee elegiría a Eric Bana en el papel de Bruce Banner para la primera adaptación a la gran pantalla del cómic. Paradójicamente, y si bien la tecnología ya se encontraba en una prometedora fase, el cineasta decidió enfundarse él mismo el traje de *mocap* e interpretar los movimientos y gestos de Hulk. El resultado, aunque nada despreciable en cuanto a expresión se refiere, ofrecía una evidente distancia respecto al rostro de Bana, algo que sería enmendado cinco años después en *El increíble Hulk*, con Edward Norton, en el papel de Bruce Banner/Hulk, y Tim Roth, en el del villano Emil Blonsky/La Abominación, con una mayor correspondencia entre las facciones de los actores y las respectivas criaturas. Esta reciprocidad expresiva encontraría una mayor sofisticación en la tercera encarnación del personaje, que llevaría a cabo Mark Ruffalo en *Los Vengadores* –y en las sucesivas apariciones de Banner/Hulk en el MCU– gracias a un traje *mocap* de última generación completamente recubierto de triángulos que permitían un mejor reconocimiento de los datos arrojados por su anatomía. Aunque Hulk se convertiría, a través de las sucesivas entregas de la franquicia, en el personaje más representativo del uso de este recurso en el

⁴⁶² En su novela *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde*.

universo cinematográfico de Marvel, desde su primera fase este ocuparía un lugar prominente a la hora de incorporar a los diferentes superhéroes, villanos y secundarios.



La evolución de las encarnaciones del personaje Bruce Banner/Hulk ha venido marcada por la evolución de la tecnología digital

En *Ant-Man* Corey Stoll incorporó al antagonista Yellowjacket con captura de movimientos, al igual que Vin Diesel hizo lo propio con su personaje Groot en *Guardianes de la galaxia*, James Spader con el robot Ultrón en *Vengadores: La era de Ultrón*, Josh Brolin con el archivillano Thanos en *Vengadores: Infinity War* y *Vengadores: Endgame* y múltiples especialistas para desarrollar la batalla entre asgardianos y elfos en *Thor: El mundo oscuro*. En las adaptaciones de DC el *mocap* ha sido relevante para dar vida al monstruoso villano Doomsday a partir del actor Robin Atkin, en *Batman v Superman: El amanecer de la justicia*, crear la parte robótica de Victor Stone/Cyborg (Ray Fisher) en *La liga de la Justicia* o al villano Steppenwolf a partir de Ciarán Hinds en la misma película. Fuera de ambos universos ha tenido un uso interesante en *Watchmen*, en cuya producción fue descartado como

alternativa para el Dr. Manhattan (Billy Crudup), pero sí empleado para desarrollar las manchas cambiantes en la máscara de Rorschach (Jackie Earle Haley), que aluden, al igual que el nombre del personaje, al famoso test desarrollado por el psiquiatra suizo Hermann Rorschach.

Tintín, Spielberg y la línea clara

Desde su irrupción en el contexto del Nuevo Hollywood a mediados de los años 70, el nombre de Steven Spielberg ha estado vinculado a la noción del cine-espectáculo y, con ella, a la consiguiente aplicación de las innovaciones tecnológicas en su seno. No por casualidad fue uno de los adalides de la transición de la industria al cine digital –gracias al realismo de los dinosaurios en *Parque Jurásico*– y se ha vinculado, como los referidos Cameron, Zemeckis o Jackson a la captura de movimientos en algunos de los títulos que ha dirigido en la última década, caso de *Mi amigo el gigante* (*The BFG*, Spielberg, 2016)⁴⁶³, en la que pudo invocar digitalmente a su gigante protagonista desde el rostro y cuerpo de Mark Rylance, o *Ready Player One* (Spielberg, 2018)⁴⁶⁴, en la que sirvió para generar a varios de los personajes que intervienen en la realidad virtual de Oasis, el juego multi-jugador que en el futuro conecta a la mayor parte de la población mundial. Su aplicación en *Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio*, sin embargo, requiere una consideración aparte en tanto que no sólo se extiende a la totalidad del metraje y los personajes, sino que además parte de un desafío estético que incide en las condiciones en las que se produjo la adaptación. La génesis del proyecto se remonta a 1983, año en el que Spielberg contactó con Hergé para trasladarle su deseo de adaptar las aventuras gráficas de Tintín. Hergé moriría poco después y no llegarían a conocerse, pero su viuda Fanny Rodwell le cedería los derechos (Revert, 2013: 23). El proyecto, postergado durante muchos años, acabaría deviniendo en la planificación de una franquicia financiada por Sony e impulsada conjuntamente por Spielberg y Peter Jackson, quien prestaría sus estudios de WETA Digital en Wellington, Nueva Zelanda. Ambos cineastas alternarían la dirección en las sucesivas películas de la saga, con Spielberg al frente de la primera entrega, una adaptación del álbum *El secreto del Unicornio*. En su primer acercamiento, Spielberg planteaba una problemática de base: la línea clara. En 1977, a propósito de la exposición *Kulfië in Rotterdam* –al cambio, *Tintín en Rotterdam*–, el holandés Josst Swarte había utilizado la expresión para referirse al estilo gráfico de Hergé, definido por un dibujo depurado que empleaba un trazo lineal continuado, en el que se potenciaban los ángulos y se rechazaban sombras o volúmenes susceptibles de alterar la legibilidad del conjunto (Gaumer y Moliterni, 1996: 192). Los términos acabaron bautizando una tendencia en el cómic franco-belga, pero Tintín y el resto de personajes

⁴⁶³ Adaptación de la novela de Roald Dahl publicada en 1982 y conocida en España como *El gran gigante bonachón*.

⁴⁶⁴ Adaptación del *best-seller* homónimo de Ernest Cline.

de Hergé se postularon como sus máximos representantes. De cara a su adaptación al cine, los cómics de Tintín planteaban el difícil reto de la forma: la máxima eficacia de la expresión a partir del mínimo trazo. Los intentos previos ya habían colisionado con el dilema de esa traducción con distintas suertes: las producciones belgas *Tintín y el misterio del toisón de oro* y *Tintín y el misterio de las naranjas azules* habían fracasado en su tentativa de adaptar a los personajes a un largometraje de acción real subrayando su caracterización con sus tonos y rasgos propios de las viñetas; por otro lado, las series *Les aventures de Tintin*, producida por los estudios Belvision entre los años 50 y 60, y *Las aventuras de Tintín*, producida por Nelvana Limited y Ellipse Programmé durante los años 90, se había circunscrito a la adaptación animada como vía para homologar el dibujo en la pantalla. Si bien esta vía se había probado más eficaz, la cuestión de una correspondencia que superara esa correlación entre dibujo-dibujo animado y que estableciera puentes entre la caligrafía del cómic y el cine quedó pendiente hasta que Spielberg recogió el guante de ese desafío. En una entrevista previa al estreno de la película, el director ponía sobre la mesa el dilema y los motivos de la consiguiente decisión de recurrir a la tecnología de captura de movimientos:

Se basó en mi respeto por el arte de Hergé y el deseo de acercarme a ese arte tanto como fuera posible. Hergé escribía sobre gente ficticia en un mundo real, no en un universo de fantasía. El universo en el que trabajaba era real, y usaba *National Geographic* para documentar sus historias de aventuras. Simplemente parecía que la acción real sería demasiado estilizada para el público. Tendrías que utilizar ese vestuario que resulta un tanto atroz cuando ves a los actores llevándolo. El vestuario parece encajar mejor cuando el medio escogido es el digital⁴⁶⁵.

⁴⁶⁵ « It was based on my respect for the art of Hergé and wanting to get as close to that art as I could. Hergé wrote about fictional people in a real world, not in a fantasy universe. It was the real universe he was working with, and he used National Geographic to research his adventure stories. It just seemed that live action would be too stylized for an audience to relate to. You'd have to have costumes that are a little outrageous when you see actors wearing them. The costumes seem to fit better when the medium chosen is a digital one. » (Lussier, 2011).

El traspaso de la bidimensionalidad del relato gráfico a la tridimensionalidad generada por *mocap* tiene en el inicio del largometraje una secuencia ilustrativa. Una vez concluidos los títulos de crédito, que llevan a cabo una revisión *à la* Saul Bass de la extensa iconografía del universo Tintín, la primera escena muestra, ya en tres dimensiones, al propio Hergé pintando un retrato en vivo del reportero del Petit Vingtième en un mercado callejero. Dicho retrato es el rostro de Tintín como se ofrece en las viñetas, ante el cual el Tintín tridimensional queda maravillado por su precisión. Con esta sencilla maniobra que mucho tiene de homenaje, se cristaliza el vínculo entre la animación a partir del rostro del actor Jamie Bell y la línea clara del dibujante.



El trasvase de la bidimensionalidad de la línea clara de Hergé a la equivalente tridimensionalidad de la captura de movimientos propuesto por Steven Spielberg en *Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio*

El recurso es por tanto el modo elegido de mantener la forma hergiana, sencilla y diáfana, al tiempo que su expresividad es confiada a la humanidad que descansa en los gestos y movimientos tanto de Bell como del resto del reparto –entre el que se cuenta, significativamente, Andy Serkis en el papel de Capitán Haddock–. Su idoneidad, empero, es motivo de debate, pues críticos como Jordi Costa ya hicieron constar sus dudas acerca de si el 3D y su corporeidad eran la mejor manera de traducir la economía caligráfica de la línea clara (Costa, 2011). La cuestión del volumen, por tanto, también puede ser entendida como un factor que menoscaba la eficacia de la adaptación, en tanto que los rostros planos, pero altamente elocuentes de los personajes de Hergé, a diferencia de otras obras francófonas más arraigadas en su cultura –caso de las aventuras de Astérix y Obélix–, permitían una identificación del lector que no conoce de fronteras o especificidad cultural. En este sentido, el filósofo Michel Serres entendía la cabeza ovalada de Tintín como una de esas imágenes con agujero en las que uno pone su propio rostro, lo que hace de él un héroe ambivalente con el que todo el mundo puede

identificarse⁴⁶⁶. *Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio* supone por tanto uno de los ejemplos más vívidos del dilema de la corporeidad a la hora de adaptar el cómic al cine y también una de las propuestas más rotundas para tratar de salvar esa distancia. A pesar de la proyectada franquicia, a fecha de hoy el largometraje de Steven Spielberg no ha encontrado continuidad en una segunda entrega cuya dirección estaba prevista por Jackson, dejando en suspenso el futuro de una saga prometedora en cuanto a su diálogo entre ambos medios.

5.5. Inserción de elementos gráficos propios del cómic

Uno de los modos más directos de hacer referencia a un lenguaje ajeno es importar, en la medida de lo posible, recursos que este emplea para que adquieran una función referencial. Bill Burke subraya la ingente cantidad de remediación consciente de esos elementos que ha tenido lugar en el contexto de lo que ha bautizado como Era Dorada del Cine basado en Cómic –Golden Age of Comic Book Filmmaking–:

La Era Dorada del Cine basado en Cómic ha visto a cineastas comprometerse entusiastamente con el lenguaje de los cómics, buscando equivalentes cinematográficos o desarrollándolos cuando estos no pueden ser encontrados. En consecuencia, las adaptaciones han buscado emular, sino replicar, separadores de viñetas, transiciones y diseños; han intentado congelar imágenes en movimiento, visualizar el sonido e interpolar una serie de códigos que previamente se consideraban exclusivos del cómic. Además, algunos realizadores han utilizado la maleabilidad de las herramientas digitales para importar la expresión gráfica al cine⁴⁶⁷.

⁴⁶⁶ « Si vous regardez la tête de Tintin, elle est ronde, je la compare à ces images à trous dans lesquelles chacun peut venir mettre sa propre tête. C'est ça, Tintin. Il est polyvalent. Vous pouvez vous identifier à lui et moi aussi. Tintin est un héros omnivalent. C'est cela son succès. On peut s'identifier à lui » (Serres, 2011).

⁴⁶⁷ « The Golden Age of Comic Book Filmmaking saw filmmakers eagerly engaging with the language of comics, seeking out cinematic equivalents, or developing them where they could not be found. Accordingly, adaptations attempted to freeze motion pictures, visualize sound, and interpolate a host of codes that had previously been considered unique to comics. Furthermore, some filmmakers have used the malleability of digital tools to bring a measure of comic book graphiation to cinema. » (Burke, 2015: 221) Se traduce aquí el término *graphiation* como *expresión gráfica*, si bien no hay una traducción exacta para este término de

Entre esos recursos –algunos ya descritos en páginas anteriores–, cabe hacer una distinción de aquellos que no se conforman con establecer una correspondencia visual con el cómic o traducir a términos cinematográficos el original, sino que van un paso más allá y pretenden implantarse como estrictos elementos del cómic en el interior del plano. Se trata, pues, de una operación que aspira a explicitar su carácter referencial y que ofrece un grado mayor de consciencia de su identidad intermedial. A continuación se enumeran una serie de elementos gráficos propios del cómic que ocasionalmente se han transplantado al fotograma denotando una vocación de literalidad.

5.5.1 Bocadillos/globos y cajas de texto/cartuchos

Salvo excepciones⁴⁶⁸, el lenguaje del cómic se define por su carácter verbo-icónico. La presencia de texto descriptivo es parte vehicular de su discurso, si bien su importancia en ese discurso puede ser tan relativa o decisiva como la del propio dibujo según la voluntad del artista. Las vías de canalización de ese texto se dividen en dos grandes tipos: aquel texto que se constituye ajeno a los personajes y, por lo tanto, atañe a un narrador omnisciente o demiurgo no partícipe del relato; y aquel texto que emerge de los personajes, ya sea en forma de monólogo interior, diálogo, grito o narración en *flashback*. Las convenciones más extendidas del cómic dictan que el primer tipo está asociado a las cajas de texto o cartuchos, mientras que el segundo se relaciona con los globos en sus múltiples variantes. En *El discurso del cómic* Gasca y Gubern consagran exclusivamente un apartado a los cartuchos, mientras que en globos distinguen los siguientes subtipos según su función expresiva: cuchicheo, desprecio, tristeza, parloteo excesivo, globos agregados o interconectados, rabo compartido, radio y altavoces, teléfonos, monólogo interior, sueños y pensamientos, visiones y alucinaciones e insomnio (Gasca y Gubern,

reciente cuño. La palabra fue propuesta por Philippe Marion en *Traces en cases: travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur* (Marion, 1993) como equivalente semiótico al término *enunciación* en el contexto del cómic, en tanto en que el proceso de enunciar un determinado discurso en el cómic implica tanto una narrativa visual como escrita. *Graphiateur* es la propuesta de Marion para designar al agente responsable de la *graphiation*.

⁴⁶⁸ Existen, por supuesto, ejemplos de cómics sin palabras. Particularmente llamativo es el caso de *Vertigo* (Lynd Ward, Random House: 1937), una colección de 230 dibujos grabados en madera que, a través de un estilo expresionista, exploraba los efectos de la Gran Depresión. Otros ejemplos de cómics parcial o completamente sin texto son *Lobster Johnson: Caput Mortuum* (Lobster Johnson #12, Mike Mignola, John Arcudi y Tonci Zonjic, Dark Horse Comics: septiembre de 2012), *Batman Adventures: The Little Red Book* (Batman Adventures Vol. 1, #9, Kelley Puckett y Mike Parobeck, DC Comics: junio de 1993), *Age of Reptiles: Tribal Warfare* (Ricardo Delgado, Dark Horse Comics: 1993) y *Age of Reptiles: The Hunt* (Delgado, Dark Horse Comics: 1997), *Shaolin Cowboy* (#1, Geof Darrow, Dark Horse Comics: octubre de 2013) y *Hawkeye* (#11, Matt Fraction y David Aja, Marvel Comics: junio de 2013).

2011: 430-480). Contempla la lista toda una serie de fines que se vinculan al modo en que los personajes hablan, los instrumentos a través de los que hablan o sus enunciaciones interiores a un nivel consciente o inconsciente. De hecho, una clasificación alternativa podría proponerse para englobar dichos elementos, en la que estos se dividieran en función de si esas intervenciones tienen lugar en el mundo *exterior* del relato, es decir, en voz alta o en interacción con otros personajes, o en el mundo *interior* de un personaje, bien sea en el desempeño de funciones narrativas desde el monólogo interior o bien dentro de un contexto onírico fuera de su control. Por otro lado la distinción entre cajas de texto o cartuchos y globos tiene a menudo que ver con el concepto de lo diegético, pues los primeros a menudo se articulan desde una tercera persona y los segundos suceden en plena diégesis de la historia. Con todo, tampoco esta relación es completamente satisfactoria, en tanto que son cuantiosos los ejemplos de autores que han empleado la caja de texto o cartucho como elemento vehicular del monólogo interior, caso de Frank Miller en *Sin City: Ese cobarde bastardo* (Sin City #04, Frank Miller, Norma Editorial: 1996), en el que el monólogo interior de Marv es conducido a través de este tipo de elementos textuales. Indistintamente de su uso, la presencia eventual de bocadillos y cartuchos en adaptaciones cinematográficas entra en conflicto directo con la forma del propio discurso cinematográfico, en tanto que el sonido inhabilita la necesidad de introducir diálogo mediado a través de los primeros y la propia deriva narrativa del medio hace prescindible el uso de los segundos. Su presencia, por consiguiente, responde más a la intención de cita impulsada desde el adaptador, que acomoda su integración para de ese modo hacer palmaria su comprensión del espacio cinematográfico como intersección entre dos medios. Como recuerda Jeffries (Jeffries, 2017: 55-77), son dos las vías tradicionales en las que el cine ha integrado el texto como parte de su discurso. En primer lugar, los intertítulos durante la época del cine mudo, en los que el texto necesariamente producía la información que necesitaba el espectador para complementar la acción visionada en las imágenes. Como recalca el autor, la interposición de texto entre secuencia y secuencia implicaba una ruptura de la diégesis que llevó a muchos realizadores a limitar su uso tanto como fuera posible⁴⁶⁹, la cual a su vez definía un modo de recepción del relato cinematográfico vigente hasta la consolidación del sonoro. En segundo lugar, los

⁴⁶⁹ « Though widely adopted for their ability to help clarify narrative action, intertitles were considered to be an unnatural addition to the medium, and many filmmakers sought to limit their use as much as possible, if not to eliminate them entirely. » / «Aunque de uso extendido gracias a su habilidad para ayudar a clarificar la acción narrativa, los intertítulos se consideraban un añadido innatural al medio, y muchos directores buscaron limitar su uso tanto como fuera posible, si no eliminarlos completamente» (Jeffries, 2017: 57).

subtítulos como recurso para superar la barrera idiomática en el cine sonoro, en los que lo esencial resulta integrarlos en la medida de lo posible para evitar la distracción de la narrativa audiovisual, es decir, potenciando su invisibilidad acorde a su función de elemento de apoyo para la traducción. Analizando la incidencia del texto en el modo de lectura de un cómic, este revela más puntos en común con la lectura cinematográfica apoyada en la fluidez permitida por el subtítulo que en la lectura fragmentaria propia del cine mudo, en tanto que los bocadillos y cartuchos se distribuyen en las viñetas perfectamente visibles, pero en posiciones subordinadas respecto al dibujo y amparados en la convención que los determina como elementos de apoyo a la lectura, con una función similar a la del subtítulo.

5.5.1.1. Bocadillos o globos de diálogo y de pensamiento

En la conclusión de *Kick Ass 2 – Con un par* asistimos a un fricción entre la función del subtítulo cinematográfico y la del bocadillo gráfico. La victoria final de Hit Girl en su pelea cuerpo a cuerpo contra Madre Rusia es rubricada con unas palabras en ruso cuya traducción aparece inscrita en el bocadillo de diálogo que aparece junto a su rostro: «*I would've thought a cunt like you could handle all those pricks*» –«*Pensaba que una perra como tú podría manejar a todos esos capullos*»–, en referencia al ejército de sicarios reclutado por Red Mist para eliminar a Kick-Ass (Aaron Taylor-Johnson) y a sus aliados. En este caso se plantea como *punch-line* que pone fin al enfrentamiento, y cuya inclusión toma como coartada la traducción para introducir ese recurso gráfico, en este caso sin modificar el ritmo de los acontecimientos que tienen lugar en el plano. La paradoja se da en su dimensión funcional: el texto cumple la función de subtítulo, más propia del cine que del cómic, pero al mismo tiempo le imprime la visibilidad del bocadillo del cómic, por lo que ni se propone desde la invisibilidad presupuesta al primero ni se ajusta a la función natural del diálogo del segundo. Jeffries toma como ejemplo una escena anterior, en la que el equipo de Kick-Ass irrumpe en la timba de póker de unos gánsteres chinos, para constatar que la traducción en bocadillos del diálogo en chino supone una

estetización del subtítulo, y por tanto representa el modo en el que el filme subvierte las normas de la práctica del subtítulo enfatizando de manera autoconsciente su visibilidad⁴⁷⁰.



Una *punch-line* en ruso es la excusa para introducir su traducción mediante un bocadillo de diálogo, en la conclusión de *Kick-Ass 2 – Con un par*

Otra justificación para la introducción de diálogo en forma de texto la encontramos en *Scott Pilgrim contra el mundo*, en esta ocasión amparándose en el carácter inaudible de las palabras y con divergencia de forma respecto a los anteriores ejemplos. La secuencia se contextualiza en una batalla de bandas en la que los Sex Bob-Omb, el grupo de rock conformado por Scott Pilgrim y sus amigos, espera su turno en una batalla de bandas. Los aspirantes que preceden a su salida llevan a cabo una muy ruidosa actuación, y mientras ellos permanecen atentos desde un lado del escenario. Uno de los componentes del grupo, Stephen Stills (Mark Webber) entra en pánico y comienza a gritar que nunca podrán ganar la competición. Sus palabras, no obstante, no llegan al resto de sus compañeros, pues el ruido del concierto hace que les sea imposible escucharlas. El espectador, en cambio, sí puede visualizar ese monólogo desesperado en tanto que toma forma de palabras flotantes que en este caso prescinden de bocadillos de diálogo o de grito –el bocadillo estrellado, con múltiples puntas–, pero que remiten aun sin esa convención a la lectura verbo-icónica del cómic para hacer comprensible lo que sucede en el plano. Aun si la decisión de elevar el volumen hasta impedir la presencia de cualquier diálogo forma parte de la diégesis de la escena, la imposición de esas condiciones sonoras y la paralela inclusión de un subtexto

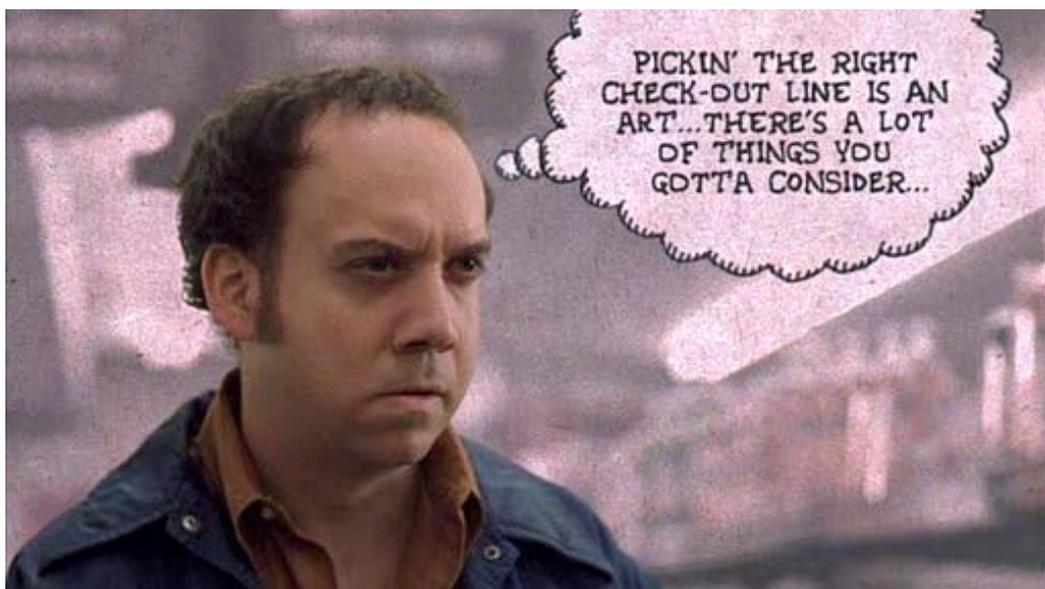
⁴⁷⁰ « By aestheticizing the subtitle in this way, the film subverts the norms of subtitling practice by self-consciously emphasizing their visibility. » (Jeffries, 2017: 77)

que mucho tiene de *gag* y que se tramita de modo textual, crean la ilusión de que el cine necesita el refuerzo expresivo de los recursos del cómic para que adquiera pleno sentido.



El texto de diálogo sin globo permite al espectador entender el monólogo de uno de los personajes cuando su voz es inaudible debido al ruido

En *American Splendor* los directores Shari Springer Berman y Robert Pulcini aprovechan situaciones cotidianas de su protagonista Harvey Pekar (Paul Giamatti) para introducir recursos textuales que canalizan la dimensión interior del personaje. Por ejemplo, cuando Pekar se dispone a elegir una de las colas del super mercado vemos como frunce el ceño y la imagen se congela momentáneamente mientras se despliega un globo de pensamiento



El recurso del balón del pensamiento, propio del cómic, se aplica en una escena de la vida cotidiana de *American Splendor*.

que reza: «*Picking the check-out line is an art... there's a lot of things you got to consider*» –«*Escoger la línea de caja correcta es un arte... hay muchas cosas que debes considerar*»-. Luego el globo se desvanece, la imagen se reanuda y vemos en el contraplano las diversas colas y en concreto una en la que sólo hay una anciana, tras lo cual el contraplano vuelve a ofrecer el rostro de Pekar, que levanta una ceja y queda de nuevo congelado con un nuevo globo de pensamiento: «*It may be the shortest line, but I'm takin' a risk 'cause she's an old jewish lady*» –«*Puede que sea la cola más corta, pero me estoy arriesgando porque es una anciana judía*»-. Para habilitar la máxima eficacia de la inserción, los cineastas optan por detener durante unos segundos el tiempo de narración en curso para permitir al espectador leer el contenido del balón. Es decir, la inclusión de ese texto se armoniza en el contexto del fotograma cinematográfico e incluso en el relato –la emergencia de ese pensamiento en un momento en el que el personaje no habla con nadie es verosímil y además proporciona información acerca de los prejuicios de Pekar–, pero lo hace de manera condicional, adaptando excepcionalmente el transcurso del *tempo* cinematográfico a la idiosincrasia del medio gráfico. Jeffries pone sobre la mesa las similitudes y divergencias funcionales entre la voz en *off* al a que reemplaza el globo y el propio globo:

Son equivalentes en tanto que ambos son diegéticos y apelan directamente al espectador/lector; pero son distintos en tanto que los globos ocupan *espacio visual*, dirigiendo la atención hacia su presencia en el fotograma de la película. El fotograma congelado refuerza el hecho de que mientras las voces en *off* existen en el tiempo y tienen duración, el globo de pensamiento está temporalmente indeterminado: el tiempo de representación debe detenerse para que el espectador pueda leer los contenidos del globo, pero no tiene duración diegética *per se*. En este sentido, el globo parece superponerse al intertítulo del cine mudo, pero las similitudes no van mucho más allá. Los intertítulos no sólo interrumpen el tiempo diegético, sino también nuestro acceso a la misma diégesis; en cambio, el globo se superpone al espacio diegético, permitiendo a los espectadores mantener

contacto visual con el mundo de la historia, si bien uno que contiene "un incómodo elemento alienígena" en forma de globo⁴⁷¹.

Finalmente Pekar decide escoger la cola en la que espera la anciana y sus temores se confirman: la señora entabla un diálogo con la cajera y con su supervisor a propósito de un precio en un producto que considera incorrecto. En este momento Pekar, detrás de la anciana, desespera y comienza a gesticular reprimiendo su ira. De nuevo surge un bocadillo de pensamiento, pero en esta ocasión este no contiene texto, sino la versión dibujada del propio protagonista verbalizando sus pensamientos y explicando que las ancianas judías discuten durante una eternidad con las cajeras por cosas insignificantes, que él mismo pertenece a una familia judía y que las mujeres de su familia eran así, pero que nunca fue capaz de acostumbrarse. En este caso, y dado que es la versión animada de Pekar la que habla al espectador, el tiempo de la narración no se ve comprometido y el



El bocadillo de pensamiento sustituye el texto por el dibujo del propio Harvey Pekar verbalizando su enfado. De esta manera se desnaturaliza el recurso gráfico en su función original para adaptarlo a las convenciones del relato cinematográfico

⁴⁷¹ « They are equivalent insofar as both are nondiegetic and present a direct address to the viewer/reader; but they are distinct insofar as the balloon occupies *visual space*, drawing attention to its presence in the film frame. The freeze frame reinforces the fact that while voiceovers exist in time and have duration, the thought balloon is temporally indeterminate; representational time must come to a halt for the viewer to read the contents of the balloon, but it has no diegetic duration per se. In this way, the balloon seems to overlap with the silent film intertitle, but the similarities don't extend much further than that. Intertitles don't just interrupt diegetic time but also interrupt our access to the diegesis itself; by contrast, the balloon is superimposed over the diegetic space, allowing viewers to maintain visual contact with the storyworld, albeit one that contains "a cumbersome alien body" in the form of the balloon. » (Jeffries, 2017: 74)

diálogo que se establece rompiendo la cuarta pared es paralelo al de la acción de la película. La ausencia de texto, a diferencia del anterior ejemplo, permite una interacción directa con el público tangencial al curso narrativo, en la que se verbaliza el ánimo del personaje y también su bagaje familiar, pero a su vez implica una desnaturalización de la función original del recurso gráfico empleado. Si en la escena precedente era la gramática cinematográfica la que veía forzada su alteración para poder acomodar la lectura de texto en el globo, en este caso se produce la operación inversa: el recurso propio del cómic muta para poder adaptarse al universo del relato audiovisual, ya que en su medio original un balón de pensamiento quizá podría proponer el dibujo diferido como representación de un sentimiento o estado emocional, pero con toda probabilidad no diferiría a su vez la expresión verbalizada de este, en tanto que eso obligaría a la generación de otro globo subsidiario, atentando contra la economía narrativa de la viñeta. El hecho de que, pese al artefacto, sea la voz en *off* la que ahora hace accesible ese pensamiento al espectador –suplantando al texto previo– pone de relieve hasta qué punto se subordina ese recurso a la lógica cinematográfica, en tanto que vuelve a depender de una fuente sonora –si bien extradiegética– para poder llegar a su receptor y hacer avanzar la historia.

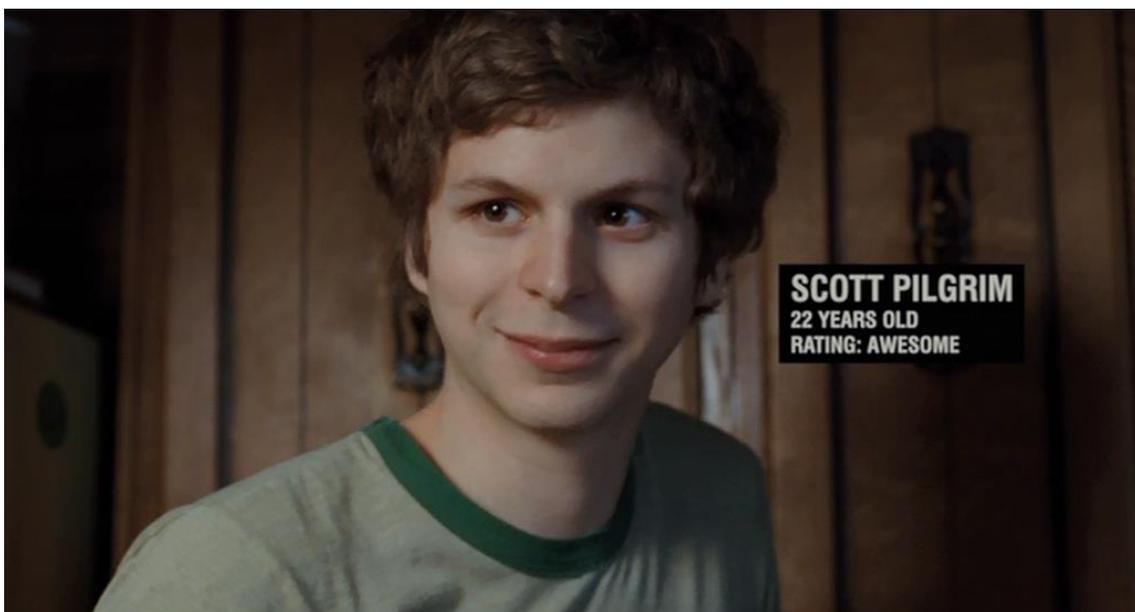
5.5.1.2 Cajas de texto o cartuchos

En el cómic, la información proveída por las cajas de texto o cartuchos puede articularse en relación a la narración de un personaje partícipe en el relato u ofrecerse desde la exterioridad de ese mundo diegético. En el segundo caso el texto adquiere, la mayoría de veces, un cariz descriptivo que sirve al lector para ubicar la historia a partir de datos concretos. Son comunes, por ejemplo, las cajas de texto que sitúan la acción en un lugar o tiempo concreto, o aquellas que funcionan como indicador de que una cantidad determinada de tiempo ha pasado. Al inicio de *Kick-Ass - Listo para machacar* encontramos dos elementos textuales que enfrentan, de modo inmediato, dos modos de proporcionar información, uno inherente a la gramática cinematográfica y otro a la del cómic. En la introducción vemos a un hombre anónimo, con un sofisticado traje de superhéroe que incorpora alas desplegadas, en lo alto de un rascacielos de Manhattan. En la voz en *off* escuchamos al protagonista Dave Lizewski/Kick-Ass reflexionar sobre lo tedioso de la vida ordinaria y el deseo secreto en toda persona de convertirse en un superhéroe. La gente se arremolina en la calle para observar al extraño que, acto seguido, despliega sus alas y se lanza al vacío. Pese a que los aplausos de los transeuntes parecen

augurar el éxito del vuelo, el cuerpo se estrella aparatosamente contra el techo de un taxi ante los rostros horrorizados de la gente, momento en el que Lizewski especifica que él no es el tipo en cuestión, sino Kick-Ass. Coincidiendo con esa presentación, la cámara gira en torno al vehículo destrozado y encuadra la matrícula en la que se puede leer las palabras KICK-ASS, aprovechando de este modo un elemento de la puesta en escena para introducir tanto al personaje como el título de la película. Un segundo después asistimos a un plano general del instituto en el que estudia Luzewski, y en la esquina superior izquierda aparece una caja de texto que anuncia el retroceso temporal hasta el inicio de la historia, «*Six months earlier...*» –«*Seis meses antes*»–. La consecución de ambos recursos delimita la intencionalidad de la obra y avanza su diálogo intermedial. En el primer caso la presentación a través de la matrícula subvierte la tradicional jerarquía de los títulos de crédito, por lo que permite intuir que la película se apoyará en elementos no habituales para reforzar su identidad estética y que presentará un cierto grado de auto-consciencia. En el segundo especifica que parte de esos elementos vienen constituidos por el lenguaje de otro medio, al que pertenece la obra original que es objeto de adaptación. La caja de texto, en particular, se postula como un mero marcador temporal que, dada su ubicación, pretende ocupar un lugar secundario –de nuevo la lógica del subtítulo– como refuerzo informativo de los acontecimientos de la trama.



La presencia de esa caja en calidad de marcador temporal no hace sino estilizar al modo del cómic un recurso cuya función informativa el cine ya había delegado en la mera utilización de texto flotante o como intertítulo, del mismo modo que el género del cine acción ha normalizado la indicación de las localizaciones geográficas en las que tiene lugar sus diferentes secuencias o las historias narradas a través de distintos momentos históricos especifican el año en el que se emplazan los hechos. En *Scott Pilgrim contra el mundo*, sin embargo, las cajas de texto adquieren un papel diferente, pues no sustituyen funciones corrientes en el cine sino que aplican el carácter suplementario a los personajes o su universo que desarrolla el cómic de Bryan Lee O'Malley. Ya en una de las primeras escenas, el personaje interpretado por Michael Cera es presentado con una pequeña caja de texto negra con letras blancas que incluye su nombre y apellido, edad y valoración, la cual se establece como *impresionante*.



En *Scott Pilgrim contra el mundo* los personajes las cajas de texto proporcionan información sobre los personajes y su universo

El recurso, que posteriormente se extiende a la introducción de otros personajes, replica el modo de presentar los personajes en los cómics de O'Malley. La bitonalidad del cuadro, frente a la habitual caja blanca del cómic, tiene que ver con la estética elegida por el dibujante: la saga de O'Malley ofrece la peculiaridad, dentro del cómic norteamericano, de optar por un dibujo deudor del *manga* japonés y de mantener el blanco y negro propio del formato, sobre el cual las cajas negras de texto blanco vehiculan la información extra que el autor desea transmitir al lector. En cuanto a la inclusión de una valoración del personaje, de nuevo tiene que ver con la personalidad de la obra de referencia, en tanto

que los cómics se plantean como maremágnum de referencialidad en el que circulan referencias al mundo de los videojuegos, la música o el mismo cómic, hasta el punto de que O'Malley sugiere una *playlist* de canciones que escuchar durante la lectura, propone una receta de cocina o naturaliza la interacción de sus personajes con objetos como vidas extra. En una escena posterior, las cajas de texto se sitúan como elementos flotantes en el diminuto apartamento que comparte Scott Pilgrim con su amigo Wallace Wells (Kieran Culkin), especificando, como si se trataran de etiquetas, la pertenencia a uno o a otro de varios de los objetos repartidos por la sala, desde un póster subido de tono a ropa tirada por el suelo o una lámpara de pared. En la parte superior del plano esta operación de reconocimiento se titula mediante otra caja negra como *Scott & Wallace's Apartment: Ownership Diagram* –El apartamento de Scott y Wallace: diagrama de propiedad–.



Otro uso de las cajas de texto en *Scott Pilgrim contra el mundo*: un diagrama de propiedad en el apartamento que Scott Pilgrim comparte con Wallace Wells

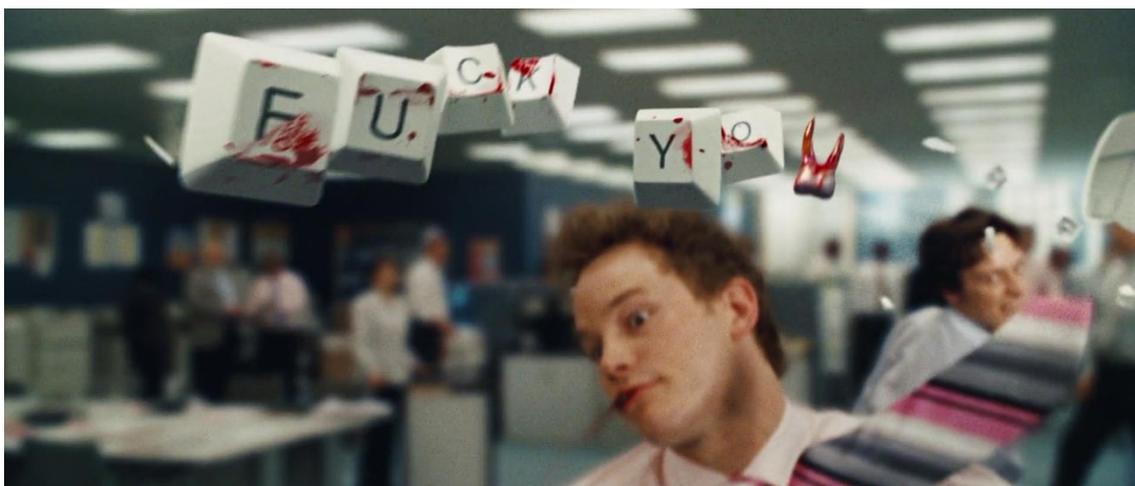
Y de nuevo, en una escena ulterior, la caja adquiere otro uso, cuando Lucas Lee (Chris Evans), uno de los siete ex novios diabólicos a los que Scott Pilgrim debe batir para poder salir con Ramona Flowers, se lanza con su patinete por una barandilla helada que baja por una sucesión interminable de escaleras. A medida que avanza en su descenso, una caja negra se sitúa en el extremo superior derecho del plano indicando la velocidad en kilómetros por hora, que continúa incrementándose de forma vertiginosa hasta que, superados los trescientos kilómetros/hora, se estrella dejando tras de sí una explosión.



La caja de texto como medidor de velocidad de uno de los villanos de *Scott Pilgrim contra el mundo*

Además de ese uso alternativo de la caja de texto, *Scott Pilgrim contra el mundo* emplea texto flotante e intertítulos como marcadores que establecen la temporalidad de sucesos cotidianos de su vida sentimental, lo que a priori asocia ese texto no englobado o enmarcado a un uso más estándar. No obstante, los textos flotantes extienden también su función al propio comentario de la historia, si bien no existe un narrador omnisciente o una voz en *off* a la que atribuir dicho papel. En esos casos el texto desmiente afirmaciones realizadas por los personajes, las matiza o lanza comentarios irónicos en relación con lo que sucede en la pantalla, como si se tratara de un secundario fantasma, incorpóreo, que puntualmente clarifica al espectador aquello que debe ser explicado. En otros, simplemente participa del ánimo del relato en un pasaje concreto y lanza breves descripciones que reemplazan a la acción o la adelantan. Por ejemplo, en el primer encuentro romántico entre Scott y Ramona, en el que la frase «*Ramona comes closer*» –«*Ramona se acerca*»– se superpone sobre una pantalla en negro justo después de que ella lo invite a entrar en su casa, escena que se ilustra sobre un vacío negro en el que ella lo arrastra hacia una puerta blanca con una estrella negra. Así, la frase coincide exactamente con el momento en que Ramona salva sus reservas hacia la posibilidad de una relación y acepta el interés romántico de su pretendiente. Cuando la crisis golpea a la pareja tras sucesivos combates de Scott Pilgrim, empero, el texto se mostrará a modo de subtítulo bajo los personajes anticipando su probable ruptura: «*ABOUT TO E-X-P-L-O-D-E*» –«*APUNTO DE E-X-P-L-O-T-A-R*»–. En ambos casos ese texto se postula, desde una perspectiva creativa que trata de trascender la estricta provisión de datos, como apuntes narrativos que también participan del núcleo emocional de la historia.

Cabe señalar también casos en los que una adaptación cinematográfica no importa recursos gráficos característicos del cómic, pero genera, a partir de los elementos de su propio contexto diegético, recursos que cumplen una función similar de apoyo textual. En *Wanted (Se busca)* encontramos un ejemplo ilustrativo en la secuencia en la que Wesley toma las riendas de su vida y decide abandonar su trabajo, a su novia, y unirse a la fraternidad de asesinos que trata de reclutarle. Tras gritar y humillar a su tiránica jefa frente a sus compañeros de oficina, recoge su teclado de ordenador y se dirige hacia la salida, encontrándose en su camino con su supuesto mejor amigo y amante de su novia. Cuando este alza la palma de su mano para chocársela en señal de complicidad, Wesley reacciona golpeándole con el teclado con tanta fuerza que varias de las teclas, impregnadas de sangre, salen volando junto a un diente en *slow-motion*, formando en conjunto y en primer plano las palabras «*FUCK YOU*» –«*QUE TE JODAN*»–, siendo la raíz del diente la letra U que culmina la palabra. Esta es una de tantas improvisaciones que lleva a cabo la película sobre el curso del cómic original, si bien el recurso bien podría encajar en la narrativa gráfica: las palabras formadas por las teclas flotantes expresan el sentir del personaje con la misma eficacia que lo haría una caja de texto o un bocadillo de diálogo, pero se forman exclusivamente a partir de elementos –el teclado, el diente– intrínsecos a la puesta en escena. La intencionalidad y la relevancia del texto en la imagen, sin embargo, son propios del cómic en tanto que el plano, en su composición dinámica, constituye un conjunto verbo-icónico.



La composición dinámica y digital como otra vía para simular cajas o bocadillos de texto propios del cómic, en *Wanted (Se busca)*

5.5.2 Onomatopeyas y representación del sonido

En su ensayo *Incompatible visual ontologies? The problematic adaptation of drawn images*, Pascal Lefèvre señalaba la ausencia de sonido en el papel como uno de los tres grandes problemas con los que se encontraba el cine a la hora de adaptar el cómic –siendo los otros la distribución de las viñetas en una página y el estatismo de las viñetas–. Lefèvre afirmaba que la utilización signos visibles en el cine como ideogramas o globos no funcionaba como en el papel impreso y agregaba que, a excepción de usos con fondo cómico o sarcástico como en la serie *Batman*, el empleo de la onomatopeya resultaba extraño en el medio⁴⁷². Para Lefèvre había una barrera insalvable a ese respecto que pasaba por la interpretación del espectador, en tanto que como también lector podía imaginar los sonidos o las voces de un modo distinto al propuesto por la adaptación⁴⁷³. En su constatación Lefèvre deja entrever un modelo de correspondencia intermedial menos flexible, en el que dicha correspondencia debiera darse en términos de igual o de otro modo recaer enteramente en la interpretación del espectador. El director, sin embargo, en tanto que adaptador, propone su interpretación de la historia gráfica y en consecuencia propone un modelo de transcripción a las imágenes en movimiento. Lo mismo sucede con el sonido: los sonidos de ese mundo silente que es el cómic adquieren, desde el momento en que son adaptados, una sonoridad inmediata que está sujeta a un mundo real referenciado por el papel, pero ajeno a él. Cada sonido, cada voz, es susceptible de ser modulada por los responsables de una adaptación a no ser que haya indicaciones muy precisas desde la página del cómic. En la saga de Scott Pilgrim de Bryan Lee O'Malley, el dibujante propone canciones que acotan el estilo musical que define en buena parte el universo melómano de sus personajes. Incluso, el mismo nombre de su

⁴⁷² « Comics do not have a sound track: music, voices and noises can only be suggested by stilled and visible signs (text, ideograms, balloons...) printed on paper. It is possible to use similar techniques in film, but they do not function as well. Except for tongue-in-cheek approaches as in the *Batman* television series (1966-68), onomatopoeia in a cinematographic context looks rather strange. » (Lefèvre, 2007: 11)

⁴⁷³ « The change from "silent" to "talkie" is fundamental. As in novels in comics a reader can never hear the sound of the characters' voices. Of course, the written text can inform the reader about that aspect. Moreover in comics the visible appearance of the character and other ideograms can suggest the sound of a voice, but it remains largely an interpretation by the reader. It seems that at least some readers who imagine a particular sound of the characters voices are shocked by the way an actor speaks when playing that character. » / «El cambio de "silente" a "sonoro" es fundamental. Como en las novelas, en los comics un lector nunca podrá oír el sonido de las voces de los personajes. Claro que el texto escrito puede informar al lector sobre este aspecto. Además en los cómics la apariencia visible del personaje y otros ideogramas puede sugerir el sonido de una voz, pero depende enormemente de la interpretación del lector. Parece probable que al menos algunos de los lectores que imaginen un sonido particular de la voz del personaje se vean sorprendidos por el modo en que un actor habla cuando interpreta a ese personaje» (Lefèvre: 2007: 11).

héroe, así como su característica camiseta con la inscripción "Plumtree", forman parte de ese universo, en tanto que O'Malley se inspiró en una canción llamada *Scott Pilgrim* de la banda canadiense Plumtree para crear a su protagonista, por lo que la adaptación cinematográfica disfrutó de una compleja red de referencias que le permitía desarrollar su diégesis sonora. En otras adaptaciones, en cambio, la ausencia de pistas delega enteramente en los creadores, compositores de bandas sonoras e ingenieros de sonido la atribución de una galería sonora. Las onomatopeyas, en tanto que intentos de representaciones textuales del sonido, por el contrario, se articulan a partir de un vínculo diferente, pues sí permiten la literalidad de una determinada imagen respecto a un recurso gráfico concreto, si bien lo hacen a costa de su extrañamiento en el espacio diegético cinematográfico: allí donde se articula sonido que en la viñeta era representado mediante convención, se representa el sonido mediante esa misma convención. El tipo de lectura que implica dicho elemento, pues, no puede desgajarse de su carácter referencial al cómic, pues de otro modo no se entendería en el contexto del relato tradicional del cine. Las onomatopeyas, simbólicas de la intermedialidad expresiva, permanecen como uno de los elementos más identificativos del lenguaje del cómic. Uno de los motivos es la necesidad que surge del propio discurso gráfico de sobreponerse al silencio, lo que ha llevado a que estas ganen un lugar prominente en la narrativa gráfica. Gasca y Gubern subrayaron la importancia cultural de este recurso⁴⁷⁴:

A diferencia del cine sonoro, los cómics se han visto obligados a incorporar de modo escritural gran número de onomatopeyas y de sustantivos y verbos fonosimbólicos para expresar con estos sonogramas el rico universo acústico (no verbal) que en ellos es inaudible, tanto si se trata de ruidos como de emisiones animales. Para aumentar su expresividad, las onomatopeyas de los comics han recibido con frecuencia un tratamiento gráfico privilegiado, de gran vistosidad, tamaño y relieve plástico, de modo que no ha resultado muchas veces posible eliminarlas de las viñetas en las traducciones de los cómics exportados de Estados Unidos, lo que ha contribuido decisivamente a universalizar muchas onomatopeyas de origen inglés, idioma rico, por otra parte, en expresiones fonosimbólicas. La presión plástica de las onomatopeyas en la cultura de masas, gracias a su vehiculización por los

⁴⁷⁴ Al que, de hecho, dedicaron su *Diccionario de onomatopeyas del cómic* (Gasca y Gubern, 2008).

comics, se demostró con su absorción por parte de muchos pintores del movimiento pop-art en los años sesenta (Gasca y Gubern, 2011: 578).

En tanto que texto audiovisual y orgánico, hipertexto pletórico de simulaciones intermediales e intertextuales, *Scott Pilgrim contra el mundo* integra como elemento habitual de su caligrafía la clásica onomatopeya del cómic, la cual recorre rutinariamente su mundo repleto de batallas de bandas y enfrentamientos físicos al estilo de los videojuegos de lucha, pero también momentos cotidianos y relaciones sentimentales. Un ejemplo explícito de onomatopeya se da en la escena en la que Scott Pilgrim espera junto a la puerta la entrega de un paquete de Amazon, cuya entrega presumiblemente hará Ramona Flowers, lo cual le servirá de excusa para invitarla a salir. De repente suena el timbre, y del lateral de la puerta emerge la representación gráfica de ese sonido descompuesto en dos palabras, DING-DONG, las cuales se desvanecen al instante.



La representación gráfica de la onomatopeya del sonido de un timbre, en *Scott Pilgrim contra el mundo*

El uso de la onomatopeya se extiende del mismo modo en distintas escenas: cuando suena el teléfono, el sonido del grifo de la bañera cuando Knives (Ellen Wong) se aplica el tinte para parecerse a Ramona y reconquistar a Scott, el sonido de la campana de un instituto o cuando Todd Ingram (Brandon Routh), uno de los ex novios de Ramona, recibe el rayo desveganizador de la policía anti-vegana (Clifton Collins Jr. y Thomas Jane).



Otros ejemplos de onomatopeyas, en *Scott Pilgrim contra el mundo*

En *Super*, por otra parte, la onomatopeya no aparece tan integrada o normalizada en el texto audiovisual, sino que hace eventuales apariciones con un diseño enfático que centra la atención del plano, por ejemplo, cuando Super (Rainn Wilson) lanza un bloque de cemento sobre un delincuente.



En *Super* la onomatopeya adquiere un carácter enfático, no normalizado dentro de la dinámica audiovisual de la película

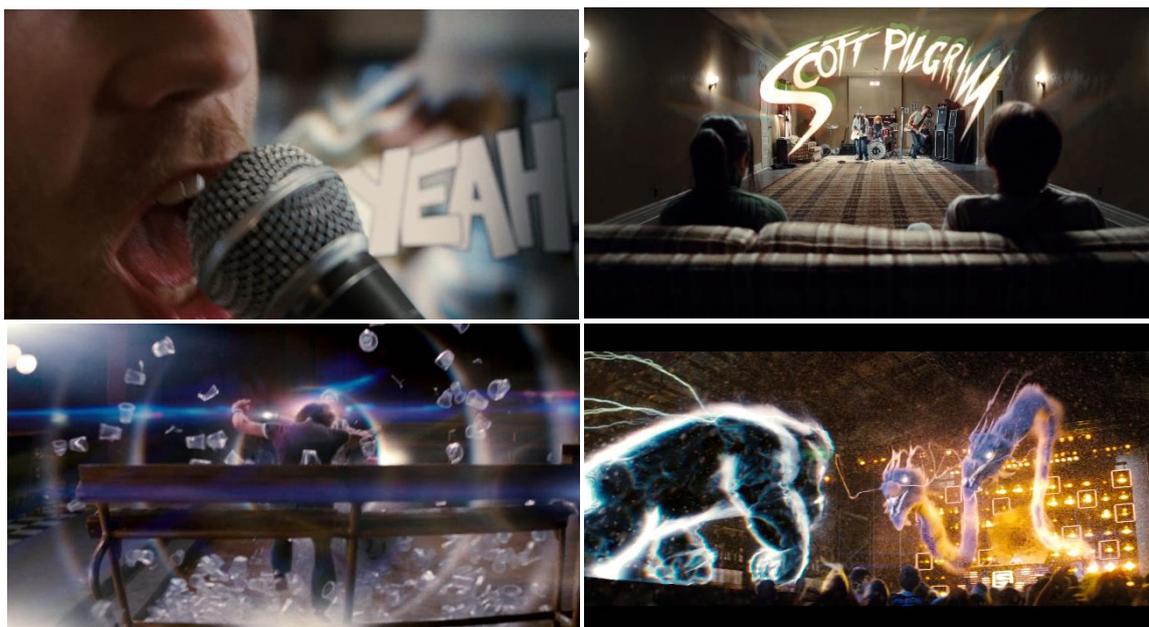
Este último uso, desnaturalizado, encuentra una mayor afinidad con el carácter *pop* del Batman de Adam West, cuya reinterpretación del hombre murciélago pasaba por un tono

festivo en el que las onomatopeyas importadas del lenguaje del cómic articulaban el ritmo de las escenas de pelea al tiempo que formaban parte de su esencia cómica.



La serie *Batman*, de los años 60, es uno de los referentes más recurridos en cuanto a utilización de onomatopeyas en la pantalla

Por último, si la onomatopeya representa un sonido concreto o un ruido textualizado, en ocasiones encontramos en el cómic representaciones menos específicas del sonido, en las que este simplemente se introduce en forma de ondas sonoras o marcas que aluden a la música que tiene lugar en la viñeta. Dada la frecuencia con la que irrumpe la música en *Scott Pilgrim contra el mundo* y dada su profusión de recursos importados del relato gráfico, no es extraño encontrar toda una galería de marcas sonoras que señalan el transcurso de una canción. Su uso tiene, de nuevo, diversas aplicaciones creativas: rayos como marcas sonoras que se combinan con texto para acompañar la primera canción de los Sex Bob-Ombs; los mismos rayos que forman el título de la película para dar paso a los títulos de crédito; ondas sonoras circulares que constituyen intercambios de golpes en la batalla de bajos entre Scott Pilgrim y Todd Ingram; y una batalla de bandas contra los gemelos Katayanagi (Keita Saitou y Shôta Saitô) –también parte de la liga de diabólicos ex novios de Ramona Flowers–, en la que el intercambio de rayos y ondas sonoras acaba derivando en la transmutación de estas en sendos monstruos virtuales que pelean cuerpo a cuerpo para decantar el enfrentamiento del lado de la banda de Pilgrim.



Diferentes representaciones del sonido mediante recursos gráficos en *Scott Pilgrim contra el mundo*

5.5.3. Marcas de movimiento y de impacto

El estatismo de la viñeta, como se ha comentado ya, es otra de las problemáticas que obliga al cómic a utilizar recursos gráficos que permitan crear una ilusión de movimiento que transgreda esa fijación de la imagen. Lo mismo sucede en la representación de un golpe o de una caída, en la que la creatividad del artista tiene un papel primordial a la hora de transmitir su intensidad más allá del uso de la onomatopeya. En ese sentido, las marcas de movimiento o de impacto ayudan en la viñeta a dar fisicidad a un mundo que debe ganar corporeidad sobre el papel en la lectura por parte de su receptor. Una vez más, el cine no requiere de dichas marcas en tanto que la naturaleza de su lenguaje lleva implícita esa fisicidad, si bien esta puede ser acentuada o atenuada según exija el tono de la obra. Su inclusión, pues, puede justificarse como subrayado de las habilidades especiales de los personajes o en el énfasis que la obra cinematográfica quiera poner en su referencialidad. En *Linterna Verde* hallamos un ejemplo del primer supuesto, pues su protagonista Hal Jordan (Ryan Reynolds) viaja a través del espacio envuelto en un aura de color verde fosforescente característica de los Green Lantern Corps. en los cómics, la cual sobre el papel funciona frecuentemente como indicador de su desplazamiento.



Los efectos digitales enfatizan el movimiento de Hal Jordan en *Linterna verde*, generando la característica estela verde de los cómics

Del mismo modo, el rastro digital funciona en personajes u objetos que se mueven a gran velocidad, a menudo de la mano del *fast-motion* para generar la impresión al espectador de esa capacidad sobrenatural. En *Superlópez* su protagonista Juan López/Superlópez (Dani Rovira) utiliza su supervelocidad para llegar a tiempo a la oficina antes de que nadie descubra que no está en su puesto de trabajo. En su extrema rapidez, deja una estela que, remarcada por efectos digitales, levanta objetos en el aire y desplaza a los compañeros de trabajo con los que topa en su camino. En la escena en la que el artefacto extraterrestre en el que viaja el protagonista llega a la Tierra y adelanta por una carretera secundaria a sus futuros padres adoptivos, es un rastro de fuego despedido por la nave el que se ve a través de la ventanilla del conductor, anunciando la llegada del objeto extraño. Dichas marcas, empero, pueden ser consustanciales a la imagen sin que por ello referencien a una fuente gráfica, si bien pueden habilitar visualmente sucesos acontecidos en ella. En el segundo supuesto, sin embargo, se exige un mayor grado de explicitud que consiste no en recurrir a los recursos del cine para aludir al cómic, sino integrar explícitamente recursos del cómic en el cine para cristalizar la influencia de uno sobre el otro —es decir, que al igual que las onomatopeyas se ajusta a un modelo de intermedialidad expresiva—. Este tipo de marcas se halla de nuevo entre la galería de recursos gráficos de *Scott Pilgrim contra el mundo*, por ejemplo en el enfrentamiento de Scott Pilgrim contra

Lucas Lee: ambos corren desde puntos diferentes para golpear al otro y la carrera es subrayada con líneas horizontales que indican la velocidad; cuando ambos cuerpos se encuentran en el aire, el antagonista propina a Pilgrim una patada en el pecho que es enfatizada de cuatro modos: 1) la visualización del plano a cámara lenta; 2) la iluminación del punto de impacto; 3) el uso de la onomatopeya KWOW; y 4) una suerte de rayo circular que rodea al protagonista, funcionando como señalización de la onda del impacto.



Marcas de movimiento y de impacto en *Scott Pilgrim contra el mundo*

5.5.4. Otras marcas expresivas

En la misma *Scott Pilgrim contra el mundo* encontramos marcas gráficas que, directamente importadas desde el cómic, cumplen funciones accesorias distintas a las enumeradas. Circunstancialmente, la cámara adopta el punto de vista de Scott Pilgrim buscando, desde su posición el escenario, a Ramona entre el público, la cual es destacada de entre el resto de los asistentes mediante un trazo blanco que rodea su cara en la multitud. En otra escena, Pilgrim acude a la cafetería en la que trabaja su hermana (Anna Kendrick) para hablar con ella, pero es atendido por su compañera de trabajo Julie Powers (Aubrey Plaza) de manera grosera. En sus respuestas, ella utiliza repetidos tacos y su boca es cubierta eventualmente por un rectángulo negro censurándolos.



Otros usos secundarios de marcas gráficas en *Scott Pilgrim contra el mundo*

Spider-Man: un nuevo universo se caracteriza por una inmersión total en el espíritu de los cómics de Spider-Man, para lo cual sus responsables apostaron por una animación en la que se abarcaban no sólo muchas de las numerosísimas versiones del superhéroe, sino también un cúmulo de técnicas propias del arte del cómic que han acompañado a la creación de Stan Lee y Steve Ditko durante más de medio siglo de vida. Además, la película emplea toda clase de recursos gráficos como onomatopeyas, bocadillos de diálogo y/o pensamiento, marcas de movimiento o de impacto, partición de pantalla o inserción directa de viñetas. Entre esos recursos se cuenta el uso de marcas gráficas que se adaptan tanto a los poderes de los protagonistas como a cualquier escena cotidiana. Los múltiples Spider-Man, resultantes de un colapso interdimensional que justifica la trama, se caracterizan por compartir los mismos poderes, si bien existen matices de uno a otro que hacen justicia a las múltiples derivas editoriales del personaje –Spider-Man *noir*, Spider-Ham, Spider-Woman o Peni Parker son los principales, si bien las referencias se extienden a lo largo de su metraje–. Uno de ellos es el sentido arácnido, una suerte de sexto sentido que avisa al héroe de la proximidad de una amenaza, y que en los cómics ha sido tradicionalmente representado con líneas irregulares, quebradizas que flotan alrededor de su cabeza. En la película dicha representación se toma de modo literal y en varias ocasiones se emplean líneas remarcadas en su carácter gráfico sobre fondos más realistas, subrayando de este modo su esencia artificiosa y con ella el vínculo con la caligrafía del cómic. En otras escenas, no obstante, marcas muy similares flotan sobre un vaso de café que toma uno de los secundarios, indicando el calor que despide la bebida.



El uso de marcas gráficas para representar el sentido arácnido en *Spider-Man: un nuevo universo*.

5.5.5. Inserción de dibujos o viñetas

En términos de literalidad, la inserción de un dibujo o una viñeta en el plano supone una de las máximas expresiones en cuanto a la presencia del medio gráfico dentro del audiovisual, pues supone la intromisión de un elemento formal *a priori* extraño. La integración de un dibujo o la irrupción de una viñeta comporta una necesaria alteración del orden estético, mientras que una sucesión de viñetas puede interrumpir la dinámica narrativa unida al tiempo fílmico, tener lugar en un paréntesis en el seno del relato en el que establece sus propias reglas y disfrutar de su propio modo de lectura, generalmente conducido por los desplazamientos demarcados en el interior del plano. El uso de este recurso, en consecuencia, pasa por la voluntad de experimentación: introducir la (simbólica) unidad de significado del cómic en su equivalente cinematográfico en una nueva estructura que se define en torno a las relaciones de subordinación o yuxtaposición que se fundan entre una y otra imagen. En la misma secuencia utilizada previamente para describir el uso de bocadillos de pensamiento en *American Splendor* es posible dirimir empleos diferenciados en la integración del dibujo de Harvey Pekar: en el plano en que vemos a la versión animada de Pekar en el interior del globo de pensamiento, el dibujo verbaliza su opinión sobre las ancianas judías en las colas del supermercado. Lo hace, además, dirigiéndose al espectador y desde su posición secundaria respecto al personaje de carne y hueso. Cuando este alcanza el colmo de su desesperación, un nuevo Harvey Pekar irrumpe desde el lado izquierdo encuadrado en una viñeta que ocupa aproximadamente la mitad de la pantalla. Este ya no se dirige al espectador, sino que, dibujado de perfil, se dirige a su homólogo para animarle con evidente irritación a que tome las riendas de la situación. Acto seguido se nos presenta una nueva variación: en el encuadre, restaurado en su integridad, un primer plano frontal de Pekar, en torno a cuyos hombros surge, de detrás de su espalda y alternando uno y otro lado, su retrato animado azuzándole para que haga algo, que finalmente se traduce en su rendición y abandono del supermercado sin pasar los artículos por caja.



A través de la irrupción de una viñeta con un Harvey Pekar animado en su interior o la del dibujo desgajado del marco gráfico detrás del Pekar de carne y hueso, *American Splendor* experimenta con formas de interacción entre medios

Jeffries reafirma el carácter de artificio de esa presencia múltiple de versiones animadas de Pekar, asegurando que en tanto la animación no tiene una existencia concreta en el universo narrativo, su presencia en el contexto de la acción real no sólo recuerda al espectador su propia artificialidad, sino también refuerza la idea de que la representación de Pekar a cargo de Giamatti es una entre muchas, ninguna de las cuales puede reclamar mayor autenticidad que las otras⁴⁷⁵.

⁴⁷⁵ « ...since the animation doesn't have any concrete existence within the storyworld, its presence in the live action not only reminds the viewer of its own artificiality but also reinforces Giamatti-as-Pekar's status

La animación, no obstante, puede reemplazar pasajera pero completamente el mundo de carne y hueso en el que se vehicula la narración, algo que ha sucedido con relativa frecuencia en el cine. En *Kill Bill: Volumen 1* (Kill Bill: Vol. 1, Quentin Tarantino, 2003) Tarantino narra en clave de *anime* el episodio de la venganza de O-Ren Ishii (Lucy Liu), una decisión en la que opera el deseo de citar una tradición cultural en el seno de una obra pródiga en referencialidad, como por otra parte es habitual en su cine. En el documental *María y yo* (Félix Fernández de Castro, 2010) esa maniobra se concreta a través de los dibujos del dibujante Miguel Gallardo. Gallardo y su hija son los protagonistas de un trabajo que adapta el cómic homónimo⁴⁷⁶ en el que narran el día a día de su relación y su rutina condicionada por el hecho de que María padece autismo. En un momento dado del filme, la voz en *off* de Miguel explica todas aquellas cosas que le gustan y que no le gustan a María. La ilustración de esa enumeración se realiza a través de los dibujos del propio dibujante, que muestra a su hija llevando a cabo diversas actividades cotidianas. La imagen animada transporta el estilo sobrio del cómic original y reemplaza a la sucesión de imágenes documentales y testimonios que componen la polifonía en la que se inscribe la película. A diferencia de las intrusivas versiones animadas de Pekar en *American Splendor*, aquí los dibujos no interrumpen o alteran sensiblemente el orden diegético de la obra, sino que se constituyen en la alteridad a las imágenes en las que aparecen sus protagonistas, confirmando que ambas opciones se complementan y son intercambiables a la hora de definir ese universo expresivo en el que se configura la intimidad y cotidianeidad que mantienen, al tiempo que esa dualidad formal funciona como herramienta vindicativa y de concienciación para una mayor integración social de la gente con autismo⁴⁷⁷.

as one representation of Pekar among many, none of which has a greater claim to authenticity than the others. » (Jeffries, 2017: 75)

⁴⁷⁶ *María y yo* (María y Miguel Gallardo, Astiberri: 2007).

⁴⁷⁷ Labor a la que los autores del cómic dieron continuidad en *María cumple 20 años* (María y Miguel Gallardo, Astiberri: 2015).



En *María y yo* los dibujos de Miguel Gallardo reemplazan pasajeramente las imágenes documentales para continuar narrando la experiencia cotidiana con su hija

La función asociativa de los dibujos en la pantalla para con el cómic se explora de otro modo en *The Losers*, adaptación de acción real de la serie publicada por Vertigo que no duda en utilizar puntualmente el arte de Andy Diggle y Jock para relacionar a sus protagonistas con sus respectivos referentes en el cómic. A medida la trama va presentando a cada uno de ellos se suceden primeros planos de los actores que de inmediato se transforman en una versión gráfica y estática del encuadre, sobre la que se imprime tanto el nombre del personaje como su función dentro del equipo, no así el nombre del actor, lo que sugiere una inmersión inmediata en un relato frenético en el que



The Losers utiliza viñetas-presentación para cada uno de sus protagonistas, indicando nombre y ocupación dentro del equipo titular

esos planos actúan como viñetas de presentación. Estas salpican de manera eventual una primera secuencia de acción que culmina en el título de la película, cuya irrupción una vez más pone de relieve el trasvase que se produce del cómic al cine: el grupo es recogido en un plano conjunto americano y frontal, en el que caminan en *slow-motion* hacia la cámara mientras esta retrocede ligeramente. Una ráfaga de fuego cubre el encuadre y tras

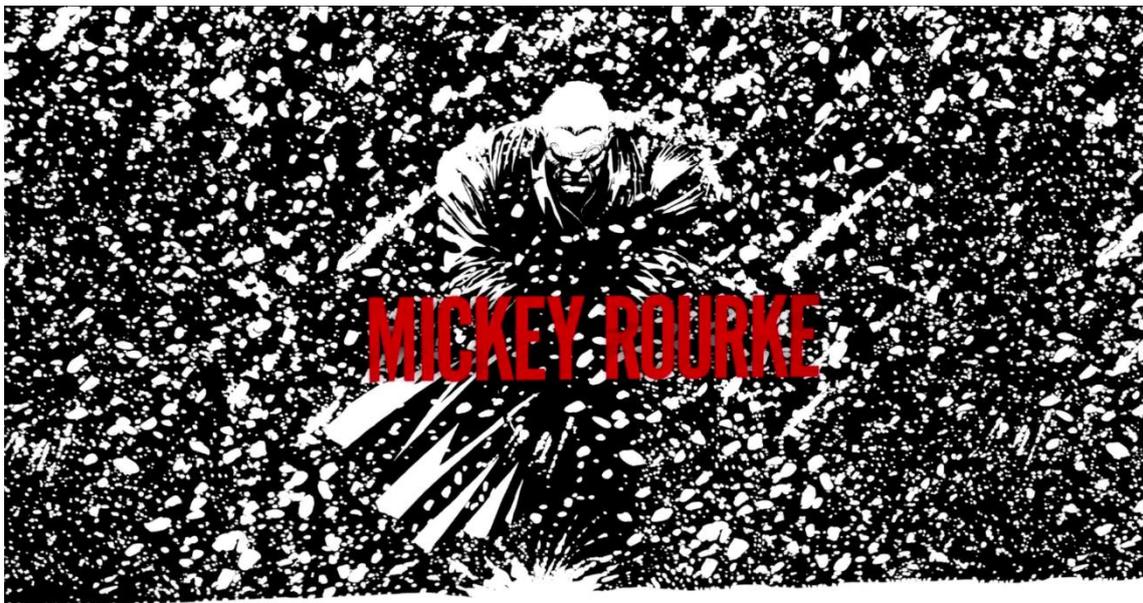
ella los intérpretes reaparecen bajo sus correspondientes identidades gráficas. El título *The Losers* ocupa el lugar de ese plano dibujado y, acto seguido, el encuadre se rompe como si se tratara de un panel de cristal. El efecto permite que la dimensión gráfica y la de acción real convivan en el plano: a través del agujero que se sitúa en medio de esa viñeta rota, vemos la calle de una ciudad boliviana en la que se reanuda la historia, haciendo explícito el cambio de un régimen formal a otro.



En la introducción de *The Losers*, los efectos digitales permiten que el plano del título se rompa, haciendo que en el mismo encuadre convivan momentáneamente la línea gráfica del cómic y las imágenes de su adaptación de acción real

Los títulos de crédito, de hecho, en tanto que espacio preferente para la experimentación y el diseño en el que nombres como Saul Bass hicieron fortuna, lo son también para delimitar la relación entre la adaptación cinematográfica de un cómic y ese cómic. En *Superlópez* estos adoptan la forma literal de viñetas que narran el viaje espacial de los antagonistas Superlópez y Ágata (Maribel Verdú), todavía niños y en sus respectivas cápsulas, desde Chitón hasta distintos puntos de la Tierra, mientras que las imágenes paralelas –siempre delimitadas por el marco propio de la viñeta– se acompañan con los nombres de actores y miembros del equipo de producción. En *Sin City: A Dame to Kill For* los títulos desempeñan su papel clásico –es decir, enumerar a los actores y actrices principales del reparto–, pero la novedad radica de nuevo en la forma: los nombres se suceden, con el mismo tipo de letra en rojo empleado por Frank Miller para los títulos en los cómics, sobre las propias viñetas del dibujante en las que aparecen representados cada uno de los personajes –eso sí, desgajadas de la estructura gráfica de la viñeta, haciendo literal la relación viñeta-encuadre y por tanto dejando fuera marcos separadores que relacionen su continuidad con otros paneles–. A diferencia de *The Losers*, aquí se prescinde de la vinculación entre el rostro del actor con el personaje de cómic y se opta

por asociar directamente su nombre con el dibujo de ese personaje, en parte porque el cómic de Frank Miller es más conocido para el público general que el de Diggle y Jock – y, por tanto, se presume un conocimiento previo por parte del lector/espectador–, en parte porque buena parte del elenco retoma los papeles que ya interpretaron en la primera entrega⁴⁷⁸.



Los dibujos de los personajes de Frank Miller se asocian con los nombres de los intérpretes que los incorporan, en los títulos de crédito de *Sin City: A Dame to Kill For*

Con todo, esos encuadres que se identifican con viñetas no permanecen completamente estáticos: las imágenes se muestran con leves movimientos que simulan un giro sobre ellas, como si la cámara las rodeara confirmando profundidad a su bidimensionalidad, efecto que se remarca en la superposición de figuras y objetos. Pero, además, las transiciones entre ellas no se efectúan en una única dirección, sino en direcciones cambiantes que en los sucesivos desplazamientos simulan el recorrido de la vista en el proceso de lectura de un cómic, incluso si estas no ofrecen más relación entre sí que formar parte del imaginario de un mismo autor. La escena se halla en consecuencia a caballo entre la simulación del medio gráfico y la funcionalidad cinematográfica de proveer al espectador de información sobre la producción a la que asiste.

⁴⁷⁸ Mickey Rourke, Jessica Alba, Bruce Willis, Rosario Dawson, Powers Boothe y Jaime King retoman sus personajes. La continuidad estética, por otro lado, está garantizada en tanto que Miller y Robert Rodriguez repiten tras la cámara, esta vez sin Quentin Tarantino como director invitado –Tarantino dirigió la escena de la conversación en el coche entre Dwight (Clive Owen) y el muerto Jackie Boy (Benicio del Toro) en el segmento *The Big Fat Kill* de *Sin City: ciudad del pecado*–.

En unos parámetros similares, pero de nuevo en pleno corazón de su narración, *Kick-Ass: Listo para machacar* introduce el subrelato de la historia de Damon Macready/Big Daddy (Nicolas Cage) y su pasado de policía junto a Marcus Williams (Omari Hardwick), a través de un cómic que lee el segundo cuando entra en casa del primero buscándole. Este relata la guerra contra el narcotráfico de su antiguo tándem policial y cómo Frank D'Amico (Mark Strong) tendió una trampa para inculpar a Macready por posesión de drogas, que tuvo como consecuencia el suicidio de su mujer, el nacimiento de Mindy Macready (Moretz) en una intervención de urgencia y su adopción temporal por el propio Marcus, antes de que Damon saliera de la cárcel y preparara a su hija para ser Hit-Girl y acompañarle en su cruzada como justiciero. Esa narrativa se articula a través de las siguientes estrategias: 1) la cámara flota sobre las viñetas del cómic, introduciéndose en cada una de ellas y saliendo posteriormente para saltar a la siguiente –en el orden habitual de lectura dentro la tradición cultural occidental, es decir de izquierda a derecha y de arriba a abajo– y repetir la operación; 2) las viñetas son dotadas de profundidad, pues dentro del plano se puede percibir objetos y personajes en distintos grados de relieve y, además, la cámara efectúa rotaciones virtuales sobre los dibujos, confiriendo así una aparente tridimensionalidad; 3) se introduce una voz en *off* narradora, masculina, que sin embargo comienza proclamando que se trata de la historia de «*papá y Marcus*», por lo que cabe inferir que se establece una relación emisor-receptor que mantiene una correspondencia con la de padre-hija, como si la transmisión de la historia contenida en el cómic se produjera en los términos de la de un cuento infantil –a lo que también contribuye la formulación de apertura «*Érase una vez dos superpolicías...*»⁴⁷⁹; 4) a pesar de esa información proporcionada a través de la voz en *off*, las viñetas incorporan eventuales bocadillos de diálogo y otros elementos textuales del lenguaje gráfico; y 5) en la salida de esa narración subordinada que provee de una mayor trasfondo al espectador el vínculo entre el cómic de Millar y la película basada en este se cierra en una ilustración de Big Daddy y Hit-Girl al estilo del dibujante John Romita Jr., como culminación del cómic que lee el personaje y que por tanto explicita que el cómic y su adaptación son uno y comparten un mismo marco narrativo.

⁴⁷⁹ « *Once upon a time there were two supercops called daddy and Marcus.* »



En *Kick-Ass: Listo para machacar* la lectura de un cómic por parte de uno de los personajes permite integrar una estructura de viñetas, en la que la profundidad y los movimientos de la cámara en estas simulan la lectura y la inmersión del lector

Esa lectura vehiculada a través de uno de los secundarios reconjuga la coexistencia de ambos medios en un marco audiovisual en el que ambos reajustan sus tradicionales configuraciones expresivas con su consiguiente desnaturalización. El cómic que es filmado mantiene su estructura gráfica y narrativa prototípica, pero reduce al mínimo recursos como los bocadillos de diálogo o pensamiento y concentra su narrativa en la secuencialidad de las imágenes, que si bien permanecen estáticas –condición *sine qua non* para que sean identificadas como imágenes *gráficas*– son exploradas en una profundidad que en su medio natural no tienen y que se ejecuta a través del simulacro de desplazamiento de la cámara en el interior mismo de cada viñeta. La maleabilidad del plano, en definitiva, permite forzar las limitaciones expresivas del medio gráfico para acercarlo a las dinámicas cinéticas del cinematográfico. Pero, además, las condiciones sonoras del cine también las fuerzan, en tanto que se activa una narración oral que, siendo en formulación propia del cuento infantil, está perfectamente asimilada por el medio, y que aplicada al seguimiento de un cómic lo transforma y produce su extrañamiento. El cine, por su lado, también se ve alterado en su modo de narrar, pues prescinde de secuencias acostumbradas del montaje institucionalizado y aborda en el interior del encuadre el susodicho simulacro de la lectura del cómic, la cual difiere automáticamente en su generación de continuidad mediante las distintas estrategias de *raccord* y motiva en el espectador procesos de sutura que también se distancian de los adquiridos respecto a la imagen en movimiento. El encuentro intermedial, en fin, se produce a la vez como simulación y como reflejo alterado, remediado en tanto que el cine no renuncia a ciertas características que le son propias a la hora de transponer las estructuras y modos expresivos del cómic, las cuales también son, por lo general familiares a ese espectador.

Por último, *American Splendor* ofrece una escena similar en la que sin embargo existe una mayor distancia entre medios. Cerca de la conclusión de la película asistimos a una sucesión de viñetas en correlación con escenas de la vida de Harvey Pekar. En este caso la cámara recorre las páginas del cómic con detenimiento, dejando al espectador tiempo para asimilar la viñeta antes de que asista a un equivalente de acción real. En la banda sonora una canción instrumental de *jazz* puntúa la melancolía del pasaje –que narra la enfermedad de su protagonista–, pero este es de hecho el único elemento extraño al cómic que interviene de manera extra-diegética para acompañar ese ejercicio de lectura. Lo que se propone no es una alteración de las premisas expresivas de uno u otro medio, sino una paciente equiparación, bajo un mismo estado de ánimo, entre los sucesos de la cotidianidad del personaje a través de paneles gráficos y sus equivalentes audiovisuales, que implica una cristalización de las sinergias dialógicas que el largometraje pretende establecer entre un medio y otro.

5.6. Pantalla partida, montaje y composición digital

Precisamente la secuencia descrita en *American Splendor* pone de relieve una cuestión fundamental a la hora de construir la continuidad del relato en uno y otro medio. El cine narrativo, por lo general, descansa en un principio de continuidad o causalidad lineal sobre el que se fundamenta el montaje. Es decir, el montaje tiende a hacer invisibles las costuras narrativas de una obra. En el cómic, por el contrario, la disposición de las viñetas en una página construye la continuidad desde una sucesión de yuxtaposiciones que van proporcionando información clave al lector. La separación entre una imagen y otra, por lo tanto, puede permanecer más o menos visible dentro de las convenciones formales del medio. La sucesión viñeta-plano en el montaje en que se relata la enfermedad de Pekar se contextualiza en la construcción de la continuidad del cine, pero la operación llevada a cabo en ella tiene más que ver con una yuxtaposición que tampoco es típica del cómic, pues lo que se yuxtapone en realidad son caligrafías y no eventos, delatando así la autoconsciencia de la película en su posicionamiento como experimento intermedial.

La incorporación de ese discurso gráfico hilado a través de la yuxtaposición de paneles estáticos a un medio cuyo discurso se comprende sobre una inherente continuidad audiovisual está sujeta a una necesaria interpretación de la distribución del espacio. Dado

que la convención del cómic exige la yuxtaposición de instantes en una página para esa construcción, tal relación debe ser reinterpretada en el plano, en tanto que a priori el plano puede ser interpretado espacialmente como página de cómic en la que suceden dichas operaciones, pero no así la totalidad de un filme, dado que los vínculos entre los planos que lo construyen se fundan sobre relaciones causales que hacen avanzar la narración. En *Entender el cómic*, Scott McCloud elaboraba una definición del cómic en la cual se ponía de manifiesto la dificultad de la concreción de los límites del medio, para acabar determinando el cómic como «ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector» (McCloud, 2005: 9). El autor subrayaba los problemas para sostener cualquiera de las cualidades que componen esa definición sin que las innumerables derivas del medio desafiaran la irrevocabilidad de esos términos. Sin embargo, sí había uno que cerraba con mayor firmeza la descripción del medio: «yuxtapuestas» (McCloud, 2005: 20). La yuxtaposición, para el autor, era central en la creación de esa forma narrativa, descartando en consecuencia la ilustración aislada como cómic en sí, si bien esta podía tomar elementos prestados de este. Tomando esta lógica de la yuxtaposición como elemento esencial para identificar el cómic, se añade en la pantalla la necesidad de identificar el espacio que sirve de marco: la página del cómic, tangible al lector en un grado determinado –sea en un cómic físico o en un soporte digital este exige su intervención para pasar página–, se ofrece en un espacio estandarizado sobre el que se llevan a cabo diferentes variaciones estructurales a partir de la disposición de las viñetas. Dichas variantes cobran sentido en los vínculos narrativos entre viñetas, los cuales no encuentran una traducción en el cine por la sencilla razón de que las imágenes comparten un mismo plano como partes de un todo, de modo que el lector puede detenerse tanto tiempo como desee en cada una de ellas, saltar de una a otra repetidamente o volver a una viñeta anterior. Dicho de otro modo, el relato se exhibe permanentemente descompuesto ante los ojos de su receptor, y este puede inspeccionar más allá del orden cronológico los múltiples instantes que lo componen. La relación entre esos instantes no se limita al antes y al después de cualquiera de ellos –entendiendo ese antes y después en la dirección del modo de lectura arquetípica de occidente–, sino también a la inclusión de una viñeta dentro de otra, las diferencias de escala o los tamaños de los bordes, elementos todos ellos que contribuyen a dirigir la lectura y a inferir el significado, tal y como ha señalado Dan Hassler-Forest (Hassler-Forest, 2017: 418).

En el cine el tiempo se dispone como flujo continuo, por lo que las imágenes no *conviven* y se *suceden*, sino que sólo se *suceden* constantemente en su dependencia inexorable del avance cronológico. No existe la jerarquía de imágenes dentro del plano, sino la jerarquía de elementos de la puesta en escena: toda lógica narrativa es construida desde la correlación de imágenes, no de su distribución. La correspondencia más directa, por lo tanto, pasa por convertir el plano en una página de cómic mediante su estructuración en paneles, es decir una transformación de su correlatividad de una imagen a la siguiente en el orden cronológico a una correlatividad en la que las imágenes comparten de un modo u otro un mismo plano. La inserción de una página de cómic en el plano, como se ha visto con anterioridad, implica una transposición menos mediada, más allá de cómo la cámara decida leer esas imágenes. Conseguir esa incorporación del lenguaje gráfico mediante el propio cinematográfico, sin embargo, exige un esfuerzo quizá mayor que se ampara en el montaje y la composición digital para hacer efectiva la emulación. A priori, el uso de la pantalla partida o descompuesta en paneles es el recurso mejor posicionado para llevar a cabo esa operación, en tanto que permite la yuxtaposición en el plano y en consecuencia la identificación con la distribución de viñetas del cómic. Uno de los casos más destacados en ese uso es *Hulk*, primera gran adaptación al cine del personaje de Marvel y extraño caso de experimentación formal de la mano de Ang Lee en el seno del *blockbuster* de superhéroes. Los ejemplos en ella son múltiples, pero quizá los más elementales en cuanto a su aproximación formal al cómic sean aquellos planos en los que la pantalla es segmentada en paneles en los que se reparte la acción de la escena. Delgadas líneas negras recorren en vertical y horizontal la pantalla para marcar las separaciones entre imágenes y estas, enmarcadas, van cambiando al tiempo que establecen relaciones cambiantes entre ellas. Así, asistimos a experimentos de laboratorio, encuentros o intervenciones militares en las que somos testigos en directo de la acción desde distintos puntos de vista y de las reacciones de los personajes implicados, con rostros que rotan para dinamizar la acción y distintas relaciones de proporcionalidad del tamaño de esas imágenes, trasladando no sólo los vínculos de yuxtaposición sino también la jerarquización mediante el uso del espacio de una página. Si esa página viviente llama rápidamente al espectador a identificar ese plano con la fuente que sirve de inspiración, al tiempo se interpone como artificio en el desarrollo de la trama a través de la sucesión regular de planos unitarios. De nuevo el recurso denota un nivel alto de autoconsciencia y referencialidad, si bien aquí Lee insiste en él lo bastante como para pretender una eventual normalización dentro del lenguaje del cine cuando, de hecho, las pantallas partidas ocupan ya un lugar secundario en su galería

expresiva⁴⁸⁰. Pero además, un análisis más detenido permite comprobar las diferencias que ponen tierra de por medio.



El uso de la pantalla partida en *Hulk* trata de aproximar la adaptación cinematográfica a la lógica de imágenes yuxtapuestas en una página de cómic

En primer lugar, la diferencia insalvable estriba, como es obvio, en el movimiento, pues es cualidad inherente al cine y sólo permite una interrupción pasajera: por más que las imágenes sigan la lógica de la yuxtaposición, lo que se yuxtapone son imágenes en movimiento, y por consiguiente planos que funcionan como subdivisiones de la pantalla. La construcción de significado, por lo tanto, seguirá sujeta a una inapelable temporalidad que difiere del proceso que se da en el cómic a partir de imágenes-síntesis estáticas con un tiempo indefinido para su recepción e interpretación. En segundo lugar, cambia significativamente el papel del espectador respecto al del lector, roles como receptor cuya divergencia explicitan los elementos separadores. Mientras que los marcos blancos que sirven de separación entre las viñetas exigen una intervención del lector para completar el significado, Jeffries aduce que el espacio negro que sirve de frontera entre planos en una pantalla partida actúa sólo como espacio organizador del despliegue de imágenes dentro del fotograma, de un modo similar a las barras negras que aparecen en la pantalla

⁴⁸⁰ Si bien es conocida su fortuna en la década de los 70 y previamente en el cine clásico de Hollywood, no es menos cierto que posteriormente han caído en desuso.

adaptada de las reproducciones de vídeo domésticas⁴⁸¹. Esta es una consecuencia inextricable del anterior punto: en tanto que el cine no necesita recurrir a las operaciones sintéticas que operan en el cómic, tampoco necesita dejar esos espacios depositarios de elipsis narrativas y el espectador, cuyo desempeño es más pasivo que el del lector, no se ve conminado a completar esos huecos. Esta circunstancia, a su vez, es denotativa de una tercera divergencia, pues la yuxtaposición que se produce en el plano cinematográfico, si bien funciona al nivel de simulacro formal, no opera de la misma manera a un nivel discursivo. La yuxtaposición que se produce en la pantalla partida se contextualiza, por lo general, en la simultaneidad, mientras que la del cómic se asocia a la secuencialidad, la relación que se funda entre una viñeta y su siguiente. La primera dispone en paralelo acciones que suceden al mismo tiempo, y la segunda enlaza acciones una detrás de otra para habilitar la narración. Las conversaciones de teléfono entre dos personajes suponen un ejemplo perfecto. Utilizadas a menudo en el periodo clásico del cine de Hollywood, la división vertical de la pantalla permite situar a los dos personajes que intervienen en la conversación y, de este modo, disponer paralelamente sus reacciones durante esta, al tiempo que permite al espectador estar presente en ambos de la línea⁴⁸². En el cómic, las imágenes yuxtapuestas suelen mostrar un momento concreto de la conversación y su respuesta⁴⁸³, ya que la naturaleza del discurso del medio fuerza a economizar las alternancias. En *Hulk* esa simultaneidad se puede presenciar en la secuencia del experimento con un sapo, pues a través de las distintas ventanas podemos seguir el proceso y dirimir las emociones en los personajes, que pasan de la tensión a la emoción y posteriormente a la decepción. Para Drew Morton esa simultaneidad es uno de los motivos por los que el experimento de Lee fracasa en su réplica intermedial, pues aduce el autor que, pese a que la pantalla partida es un recurso asociado al lenguaje del cómic y como tal encajaría en una película de superhéroes, la tendencia generalizada es que los paneles múltiples se inscriben en la simultaneidad y no la secuencialidad, que estos de hecho se dan de forma infrecuente y que las discontinuidades se ven suavizadas mediante

⁴⁸¹ « The cinematic gutter acts only as negative space organizing the array of images within the frame, similar to the "black bars" of letterboxed home video presentations, rather than a productive space of readerly intervention. » (Jeffries, 2017: 88)

⁴⁸² Hasta tal punto funcionó como un recurso habitual en el Hollywood clásico que Carl Reiner, en su interesante *Cliente muerto no paga* (*Dead Men Don't Wear Plaid*, Reiner, 1982) yuxtapuso en conversaciones telefónicas los planos de su protagonista Steve Martin con planos extraídos de escenas de películas del periodo, con sus estrellas al aparato.

⁴⁸³ Convencionalmente hablando. Es posible yuxtaponer un diálogo entre imágenes gráficas ofreciendo el monólogo de un personaje y la reacción simultánea del que está al otro lado de la línea, pero no es habitual en el medio.

el uso de la banda sonora⁴⁸⁴. Lee, no obstante, sí es consciente del problema de la simultaneidad, tal y como demuestra en otros pasajes, en los que el panel más grande recoge la acción que transcurre en el momento, mientras que un panel más pequeño sale al paso para adelantar lo que sucede después. Por ejemplo, en la escena en la que Betty Ross (Jennifer Connelly) recorre un pasillo para llegar a una compuerta que se abre mediante huella digital. Antes de que el panel que ocupa una mayor proporción culmine, un panel menor muestra un primer plano de su pulgar presionando sobre la pantalla, de esta manera habilitando la coexistencia en el plano de dos instantes que suceden con unos segundos de diferencia.



En *Hulk* los paneles muestran instantes que suceden en diferentes momentos, transgrediendo así la habitual simultaneidad del recurso de la pantalla partida y aproximándose a la lógica de yuxtaposición y secuencial del cómic.

El plano de la mano, a continuación, se amplía para ocupar la mitad de la pantalla, correspondiendo la otra mitad al rostro de Jennifer Connelly, momento en el que ambas secciones del plano vuelven a compartir el mismo tiempo. Acto seguido, el plano que ocupa la parte izquierda es sustituido con una transición de persiana por otro en el que el general Thaddeus E. Ross (Sam Elliott), de pie en una habitación, mantiene una conversación con su hija Betty, cuya voz sobrevuela el plano cuando aún la vemos, en la

⁴⁸⁴ « Even when the director adds additional "panels" to the multiframe in the film, they take place simultaneously rather than sequentially (...) First, with regard to generic motivation, the multiframe is a formal attribute of the comic book and given that *Hulk* is based on a superhero comic, it is fitting that it looks like one. Secondly, with regard to continuity style, the multiframe is used infrequently and the soundtrack smooths over any discontinuity between spaces. » (Morton, 2017: 82)

mitad derecha, en la situación anterior. De este modo, la pantalla partida habilita un salto temporal hacia la siguiente escena clave en el relato, empleando una estructura visual deudora del cómic y emulando su temporalidad fraccionada. Esta operación se intensifica en una de las secuencias de *The Green Hornet* (*El avispon verde*) (The Green Hornet, Michel Gondry, 2011), en la que los esbirros del villano Chudnofsky (Christoph Waltz) hacen correr la voz en las calles de que este ofrece un millón de dólares por la captura del justiciero enmascarado que da título a la película⁴⁸⁵ (Seth Rogen). A medida que más y más secundarios conocen la noticia, los paneles se multiplican en el plano e incluso algunos de ellos descomponen las imágenes en dos secciones. El conjunto constituye un complejo mosaico en el que el relato reemplaza su avance cronológico y lineal por una multiplicidad de situaciones que se disponen visualmente en paralelo, pero que pueden darse al mismo tiempo o suceder en un futuro próximo una respecto a otra.



En *The Green Hornet* (*El avispon verde*) la pantalla partida acumula paneles en los que los villanos extienden la noticia de la recompensa por Green Hornet, habilitando así un mosaico de situaciones y tiempos diversos

Volviendo a *Hulk*, cabe destacar hasta qué punto Ang Lee entiende los lazos visuales entre la adaptación y la fuente. Las correspondencias entre ambas no se limitan, en el nivel estructural, al uso de esa división de la pantalla, sino que el cineasta utiliza elementos de la puesta en escena para, mediante la composición digital y otros recursos,

⁴⁸⁵ No se trata, en este caso, de un personaje importado directamente desde el cómic. El personaje de Green Hornet, creado por George W. Trendle y Fran Striker en 1936, debutó en la ficción serializada radiofónica. A partir de ahí, su popularidad impulsó varios seriales en los años 40 y su salto a los cómics en la misma década de la mano de Helnit Comics, *Green Hornet Comics* (Fran Striker, Helnit Comics: 1940), a la que siguieron múltiples series que revisaban el personaje a lo largo de las posteriores décadas a cargo de diversas editoriales.

delimitar nuevos paneles que sustituyen el lugar de los anteriores. Es decir, los nuevos paneles que dan continuidad a esa lectura flotante se ven determinados a partir de objetos que están presentes en cada secuencia, los cuales pueden servir como referencia geométrica o arrastrar un nuevo plano que se desliza sobre el que ocupa la pantalla. Una pantalla de ordenador que monitoriza el sapo que es objeto del experimento flota sobre un primer plano de Banner. A continuación, esa imagen recobra digitalmente los bordes que conforman el monitor del ordenador portátil y con ellos el teclado, antes de desplazarse a la izquierda del plano arrastrando otro plano en el que Betty examina otro ordenador, propiciando de este modo una transición de superposición entre una imagen y otra en la que no ha mediado ningún marco negativo. En otras escenas, es un *zoom* aplicado de forma vertiginosa el que permite un rápido reencuadre que permite pasar de un plano más amplio a uno más concreto, centrado en un objeto o un rostro. En definitiva, hay a lo largo de todo el metraje un generoso inventario de movimientos y de reinterpretaciones visuales de sus imágenes que hablan de la voluntad del director por contravenir la invisibilidad del montaje cinematográfico, esforzándose por desnaturalizar las dinámicas de lectura en el medio anfitrión para albergar simulacros de las del referenciado.



En *Hulk* el cineasta Ang Lee emplea elementos de la puesta en escena o aprovecha geometrías de los espacios filmados para habilitar nuevas transiciones dentro de los planos

5.7. Elementos digitales de la puesta en escena

Convenciones lingüísticas y morfologías estructurales a un lado, como ya se ha indicado la identificación del imaginario del cómic que es sujeto a adaptación se hace imprescindible para lograr un trasvase con éxito de un medio a otro. En ese sentido, la incorporación de personajes y espacios reconocibles es para el espectador un ancla con la fuente que le permite reconocer ese origen, situarse en terreno conocido y evaluar las relaciones del texto fílmico con el cómic. Hablando estrictamente de una intertextualidad diegética, es obvio que muchos de esos elementos no requieren de una específica intervención digital: los trajes de Superman o Batman no precisan necesariamente de esa alteración de la imagen para establecer un vínculo directo con los diseños originales de los respectivos personajes. En otros casos, tal y como se ha estudiado, la tecnología de captura de movimientos es una herramienta valiosa que permite una asimilación del referente en cuyo proceso arrastra la iconicidad de este y en la que se importa también la gestualidad del intérprete, ya sea en un nivel facial o corporal. Y en otras ocasiones, es la propia maleabilidad digital la que habilita una construcción desde cero como parte intrínseca del universo de la película, permitiendo alteraciones en el interior del encuadre que van desde lo específico o complementario hasta la totalidad de este, como diseño integral de la puesta en escena.

5.7.1. Complementos digitales

Una de las aplicaciones parciales más frecuentes de esa alteración tiene que ver con aquellos elementos complementarios a los personajes que son generados por vía digital. Es inevitable aquí hacer referencia una vez más al cine de superhéroes, en tanto que este uso permite articular un amplio espectro de objetos digitales que acompañan a sus protagonistas y que definen su carácter sobrehumano. Baste pensar en las intervenciones del Doctor Strange en los largometrajes del MCU: los hechizos de los que se vale para combatir a sus enemigos, manejar el curso del tiempo y cualquier otra manifestación de magia que se convierte en visible, generalmente en cambiantes formas de rayos luminosos, gracias a esa aplicación de los efectos digitales. Lo mismo sucede con las invocaciones de poder de Thor, representadas de común con efectos meteorológicos que redundan en su título de dios del trueno, o en la luz blanca que llena sus ojos en esos instantes de plenitud. El lazo de la verdad de Wonder Woman, subrayado fílmicamente

con un haz de luz, sería otro ejemplo esa digitalización aparentemente secundaria que se revela fundamental para componer los elementos más identificativos del personaje. La lista se extiende *ad infinitum*: partes de la armadura de Iron Man y su consiguiente arsenal, los rayos oculares de Superman, los poderes meteorológicos de Tormenta en la saga *X-Men*, el fuego y el hielo de Pyro y el Hombre de Hielo en la misma franquicia o la luminosidad del puño de Danny Rand/Iron Fist (Finn Jones) en *Iron Fist* y *The Defenders*. En muchos casos los efectos digitales intervienen de forma protésica. En algunas de las coreografías de lucha de *Lobezno inmortal* las garras del mutante fueron recortadas para evitar posibles accidentes en el rodaje, para posteriormente ser completadas digitalmente en el proceso de post-producción (Failes, 2013).



En *Lobezno inmortal* los efectos digitales intervienen para completar las características garras de su protagonista

Asimismo, es habitual que esa complementación digital denote el poder en cuestión cuando este causa su efecto sobre otro personaje u objeto. Es fácil encontrar ejemplos de este supuesto en las múltiples apariciones de Magneto en la saga X-Men, en tanto que su dominio del espectro electromagnético se traduce constantemente en el vuelo y maleabilidad de objetos metálicos de tamaño variable, lo cual obliga a una manipulación digital de la imagen. En el otro bando, las acciones telepáticas del Profesor X y otros mutantes telepáticos también han requerido de esa maleabilidad. En *Legion* los efectos visuales son empleados para explicitar que los poderes mentales de David Haller (Dan Stevens) –hijo ficcional del Profesor X– están fuera de control, con objetos que se desplazan en el aire generando el caos. Y en *Luke Cage* y *The Defenders*, el espectador adquiere consciencia del poderoso puñetazo del protagonista (Mike Colter) al asistir a planos frontales de los rostros de sus enemigos y comprobar cómo el impacto de su puño produce ondas sobre ellos, efecto que se acentúa con el uso del *slow-motion*. En la secuencia de *Vengadores: Infinity War* en la que el Dr. Strange es torturado a manos de Ebony Maw (Tom Vaughan-Lawlor), las agujas flotantes que le rodean y que comienzan a penetrar lentamente en su piel también fueron implementadas digitalmente. Fuera del cine de superhéroes los complementos digitales sirven, por ejemplo, para integrar objetos que articulan la comedia *slapstick* en *La gran aventura de Mortadelo y Filemón* y *Mortadelo y Filemón. Misión: Salvar la Tierra*, o reforzar las derivas *cartoon* en *La máscara*, en la cual los poderes del protagonista dan pie a un sinfín de artilugios como cartuchos de dinamita, martillos o armas.

5.7.2. Personajes digitales y transformaciones físicas

Al margen de la incorporación digital de la gestualidad de los intérpretes a través de la tecnología de captura de movimientos, el diseño digital ha permitido generar desde cero personajes que participan en el contexto narrativo de una película. Si bien la primera técnica supone una solución enormemente funcional a la hora de importar la expresividad física al dominio del píxel, no siempre esta es aplicable, sea por las propias necesidades de la producción o por la naturaleza del personaje. Es el caso de los pitufos en la saga cinematográfica del mismo nombre, en la cual las criaturas azules del dibujante belga Peyo cobraban vida gracias a una intensa labor de ingeniería digital que las integraba en escenarios reales. Esto es extensible a gran parte de los animales que son generados digitalmente. En *Los pitufos 2*, el gato Azrael, que acompaña al antagonista Gargamel

(Hank Azaria), interactúa con este a través de maullidos que, acompañados de gestos faciales, simulan un diálogo. La creación de esa expresividad se incorporó digitalmente sobre la expresión de un gato real, rodando por separado escenas de acción real del felino y superponiendo sobre su rostro las expresiones faciales generadas en post-producción (Failes, 2011). Lo habitual, en cambio, es que el animal en cuestión sea creado de forma íntegramente digital, como el perro de Tintín, Milú, en *Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio*. Cuando hablamos de personajes antropomorfos, la animación convive con la captura de movimientos en diversas proporciones, pero predomina en particular cuando el relato requiere la intervención de secundarios, con frecuencia en cantidades ingentes. En *Linterna verde*, por ejemplo, además de los efectos asociados a los poderes de sus principales protagonistas, se concitan en diversas escenas toda una galería de seres extraterrestres enteramente digitales. En ocasiones, su utilidad va asociada a eventualidades de la producción: la negativa de Hugo Weaving a retomar el papel de Cráneo Rojo en *Vengadores: Infinity War* –anteriormente lo había encarnado en *Capitán América: El primer Vengador*– obligó finalmente, y tras desdeñar un posible reemplazo por otro actor, a decantarse por una recreación CGI del villano, ahora reconvertido en guardián en un planeta desierto de una de las gemas del infinito (Barnhardt, 2018).

Por otro lado, esa creatividad digital es determinante en un gran número de transformaciones físicas presentes en las adaptaciones de cómic y en especial en el cine de superhéroes. Una de las muchas habilidades del Doctor Strange consiste en la multiplicación de dobles que funcionan como reflejos de su presencia y confunden a sus enemigos, algo que se hace visible en su enfrentamiento con Thanos en *Vengadores: Infinity War*. En *Los 4 Fantásticos*, *Los 4 Fantásticos* y *Silver Surfer* o *4 Fantásticos* ese tipo de alteraciones son fundamentales para poder expresar los superpoderes del equipo fantástico, ya sea la elasticidad de Reed Richards/Sr. Fantástico (Ioan Gruffud), la invisibilidad de Sue Storm/Mujer Invisible (Jessica Alba) o la anatomía en llamas de Johnny Storm/Antorcha Humana (Chris Evans). De nuevo en *La máscara* vuelven a tener un papel protagonista, pues el rostro de Stanley Ipkiss experimenta constantes cambios en sus facciones después de ponerse la máscara, de manera similar a las metamorfosis de los rasgos mediante disfraces y complementos, chichones y heridas varias resultantes de accidentes que sufren los personajes de acción real de Mortadelo y Filemón. En esos casos los efectos potencian las hipérboles expresivas del *cartoon*, pero en otros propician una

mutación más moderada que sin embargo revela un estado concreto del personaje, como sucede con el rostro mortecino de un Superman flotando en el espacio exterior en su batalla contra Doomsday al final de *Batman v Superman: El amanecer de la justicia*. Por último, el diseño digital de personajes puede asimismo adoptar un enfoque realista. El aspecto atómico y físicamente imponente del Doctor Manhattan en *Watchmen* –para el que, como ya se ha comentado, fue descartado el uso del *mocap*– fue estructurado a partir de la combinación de un cuerpo digital inspirado en el del modelo de *fitness* y actor Gregg Plitt y de la cabeza de Crudup (McCarthy: 2009).

5.7.3. Digitalizaciones del espacio

Del mismo modo que las mutaciones físicas de los personajes y sus complementos CGI se revelan fundamentales a la hora de reforzar la credibilidad de historias que en un gran porcentaje habitan en el fantástico o en el cine de ciencia-ficción, los mismos espacios en los que transitan esas historias son objeto de una alteración digital que permite la aproximación de los escenarios a los universos descritos en las viñetas de las que beben. Una vez más, esa alteración se propone en distintos grados, desde la modificación parcial a la integral digitalización de la puesta en escena. En esa escala, no es difícil asociar esa integralidad a una mayor vocación de literalidad en los juegos de la intermedialidad y la intertextualidad. Dos de las adaptaciones faro en ese diálogo, *Sin City: ciudad del pecado* y *300*, estrenadas en un intervalo de apenas dos años, basaron esa fidelidad prácticamente pautada viñeta por viñeta en su apuesta por un rodaje completamente digital, que descansaba en la interpretación de sus intérpretes sobre los llamados *digital backlots* o pantallas de croma⁴⁸⁶. En la película de Miller, Rodríguez y Tarantino esa filmación sólo precisó de tres *sets*, mientras que en la de Snyder sólo fueron necesarios dos, lo cual justifica en parte sus relativamente menores presupuestos de 40 y 65 millones de dólares, respectivamente⁴⁸⁷. Cabe señalar que ninguno de los dos títulos fue pionero en esta forma de producción: *Rest in Peace* (2000), medimetro de ciencia-ficción del grupo Stolpskott Film, y el largometraje *Minimoni ja Movie Okashi na Daibouken!* (Shinji Higuchi, 2002), sobre la banda de *J-Pop* Minimoni, fueron las primeras postas en una

⁴⁸⁶ La diferencia más significativa entre ambos rodajes hay que buscarla en el propio registro de la imagen: *Sin City: ciudad del pecado* empleó cámaras CineAlta y se filmó en digital, mientras que *300* optó por el celuloide.

⁴⁸⁷ Fuente: Box Office Mojo.

técnica que se iba a desarrollar con celeridad en los siguientes años. Pese a ello, sendas adaptaciones de los cómics de Miller marcaron con sus propuestas un nuevo diálogo con el medio gráfico amparado en la libertad creativa de la imagen digital. Ambas serían ejemplos paradigmáticos del espacio recreado íntegramente a imagen y semejanza de su referente. Se ha comentado con anterioridad la recreación de la viñeta de los soldados persas cayendo por el precipicio ante las embestidas del ejército espartano y se ha llamado la atención sobre el hecho de que dicha viñeta reproduce la disposición de los elementos del dibujo. Pero es que, además, la señalada secuencia también reproduce el cielo ocre y el sol que despunta tras las siluetas, los cuales, en el cómic, permiten ahondar en el contraste pictórico y dotar al pasaje de una mayor intensidad expresiva. En *Sin City: ciudad del pecado* la deriva gráfica de la obra original ofrece toda una serie de juegos de claroscuros y siluetas que forjan su personalidad *noir*, los cuales son replicados en la pantalla, a menudo con la misma conjugación de sombras y luces, en ocasiones invirtiéndola para asegurar la visibilidad y comprensión de la imagen, caso de la escena en la que Hartigan (Bruce Willis) permanece entre rejas, en la que se intercambia el predominio del blanco de la viñeta por una mayor incidencia de los oscuros en la película.



En *Sin City: ciudad del pecado* se reproducen y se invierten los claroscuros del cómic

Ese tipo de contrastes se repite durante todo el metraje, de modo que la obra adquiere un relieve estético que funciona como constante espejo del cómic. En ese vínculo los espacios en los que se articulan los sucesivos pasajes se convierten en la base sobre la que intervienen otros elementos, simulados o no, de la puesta en escena –la angulación, el tipo de encuadre, la posición y postura de los personajes o la participación de elementos que rompen ese orden estético deliberadamente, como la presencia del villano Roark Jr.

(Nick Stahl) o 'bastardo amarillo'— para forjar imágenes que se hacen reconocibles a aquellos espectadores que previamente han pasado por las páginas de Miller. En instantes concretos, de *Sin City: A Dame to Kill For*, esas imágenes pueden llegar a frisar una abstracción no tan movida por la literalidad, pero sí por las cualidades de la expresión gráfica. En una de las secuencias en las que Dwight (Josh Brolin) conduce por Sin City, el encuadre muestra el recorrido del coche desde una perspectiva lateral y desde una distancia lejana. La característica más llamativa de esa imagen, no obstante, es que se perfila en una bidimensionalidad que sólo permite distinguir las siluetas de las palmeras y del coche avanzando sobre un horizonte marcado por el negro cielo y la blanca carretera. En una escena anterior se ofrece un primer plano de Marv (Mickey Rourke) fumando sobre el que el encuadre gira acercándose más y más. Mientras sobrevuela su voz en *off* sobre la imagen, coches flotantes a pequeña escala orbitan sobre su busto, explicitando que nos hallamos en ese momento en un plano de abstracción guiado por los pensamientos del personaje y con la acción que prosigue como ruido de fondo.

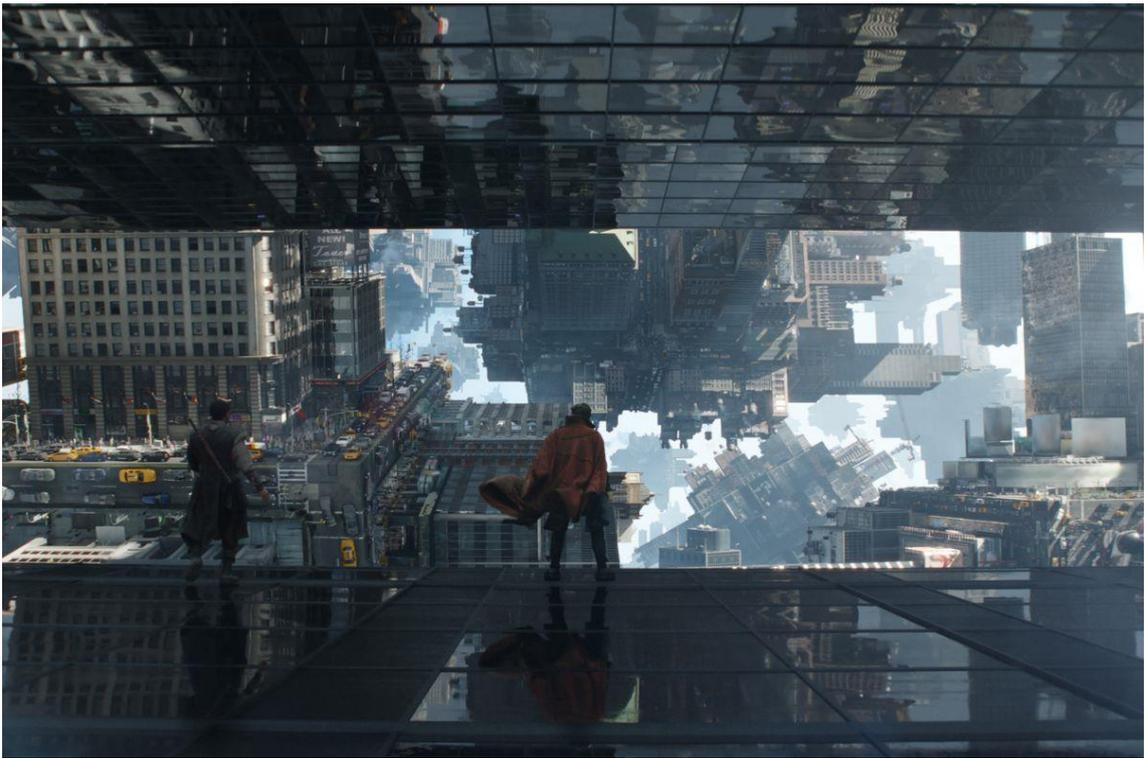


Abstracciones digitales de la puesta en escena en *Sin City: A Dame to Kill For*

Posteriormente a *Sin City: ciudad del Pecado* y *300*, esa digitalización de los espacios en la puesta en escena ha permanecido vigente pero no tanto en pro de esa fidelidad extrema, sino como herramienta con frecuencia realista, en ocasiones expresionista, al servicio de las adaptaciones en general y del cine de superhéroes en particular. Prueba de ello son los múltiples planetas en los que se reparte la acción del MCU, de los cuales *Vengadores:*

Infinity War es un excelente catálogo: desde el *skyline* de Wakanda, hogar de T'Challa/Black Panther (Chadwick Boseman), definido por su vanguardia tecnológica y sus resonancias africanas al planeta abandonado de Nidavellir, una antigua fundición de armas extraordinarias ahora desértica y helada, pasando por los recargados rincones de Sapiencial⁴⁸⁸, refugio de Taneleer Tivan 'El Coleccionista' (Benicio del Toro) y donde este custodia la Gema de la Realidad, una de las seis Gemas del Infinito, hasta que Thanos se la arrebató. La secuencia en la que eso sucede es una muestra ejemplar de cómo esa digitalización del espacio y sus derivadas mutaciones pueden ponerse al servicio de la narración: cuando los Guardianes de la Galaxia llegan a Sapiencial, encuentran a Thanos reclamando la gema a un Tivan preso en una de sus vitrinas, ante lo cual el equipo interviene y Gamora, en una lucha cuerpo a cuerpo, consigue apuñalar a su enemigo y padre adoptivo; sin embargo, cuando la incursión parece haber culminado con éxito y Thanos yace aparentemente muerto, su voz se oye de nuevo y una suerte de franja etérea recorre la escena borrando el espacio actual y desvelando el real, en el que el museo del Coleccionista está destruido y en llamas. La realidad es que los Guardianes han llegado tarde y que todo ha sido una ilusión óptica creada por el villano, quien disponía de ese poder desde el momento en que se hizo con la Gema de la Realidad. Ese tipo de ilusiones que transforman el escenario son también fundamentales en *Dr. Strange* en base a los poderes de sus personajes: en la batalla entre hechiceros que supone su clímax, la ciudad se convierte en un espacio cambiante e ilusorio, en el que vemos cómo la urbe se desdobra o se pliega sobre sí misma, los edificios se retuercen o se dividen o los diferentes niveles se abren bajo los pies de los contendientes. Toda una exhibición, en fin, de maleabilidad digital aplicada a la arquitectura y de las posibilidades visuales que esta ofrece bajo la revocación de las leyes de la física.

⁴⁸⁸ En inglés, Knowhere. Sapiencial no es técnicamente un planeta o un cuerpo celeste, sino un fragmento a la deriva de la cabeza de un Celestial, una raza antigua de entidades con la capacidad de manipular la materia, presentes mucho antes del surgimiento de muchas civilizaciones galácticas del MCU.



La ciudad cambiante, multi-dimensional y plegable de *Dr. Strange*

6. Conclusiones

Sobre lo ordinario de lo extraordinario. El cómic o el eterno renacido. La revolución digital o el signo simulado. El vuelo de Superman. Un nuevo mundo.

Sobre lo ordinario de lo extraordinario

Supone *Glass* (M. Night Shyamalan, 2019) mucho más que el cierre de una trilogía imprevista –que comenzara con *El protegido* (*Unbreakable*, Shyamalan, 2000) y continuara vertebrándose con *Múltiple* (*Split*, Shyamalan, 2017) –. En las tres entregas hay una consciencia muy marcada de la propia naturaleza del relato, expuesta sin ambages y puesta directamente en deuda con los roles y espacios del cómic de superhéroes. Esa relación ya quedaba subrayada en *El protegido* con el antagonismo establecido entre David Dunn (Bruce Willis), el único e iluso superviviente de un accidente de tren, y Elijah Price (Samuel L. Jackson), el frágil dependiente de una tienda de cómics. Dos películas después, el final de *Glass* lleva la evolución de sus tres protagonistas –a los dos citados se une Kevin Wendell (James McAvoy), un asesino con trastorno de personalidad múltiple en el que conviven 23 identidades distintas– a un punto crítico, un anticlímax que reemplaza al final espectacular diseñado por Mr. Glass (Jackson) en lo alto de un rascacielos. Lo ordinario, en esta ocasión, aplasta lo que se nos ha revelado como inusual, y esa derrota imprime en el espectador una desesperanza que sólo será revocada con un as en la manga en forma de alegoría: lo extraordinario, en verdad, permanece oculto bajo la piel de lo aceptado como real, y su correlación con lo ordinario, pese a ser olvidada, es tan intensa como la que existe entre nuestra propia realidad y la del universo de los cómics. Las viñetas funcionan como recipientes amplificadores de los anhelos y sueños que ocupan nuestro día a día, y negar ese vínculo es, desde el punto del cineasta, un acto de traición propio de una organización secreta de villanos consagrada a borrar el rastro de seres excepcionales que sirvan de inspiración a otros. Queda claro, pues, en esa conclusión abiertamente sentimental, que el cómic es la ventana a un mundo de deseos en el que el heroísmo y la virtud bregan sistemáticamente contra la vileza, creación frente a destrucción, orden frente al caos. Y ese mundo, entendido por Shyamalan, está poblado por personajes complejos que se resisten a la polaridad maniquea, individuos por lo general rotos y aislados que se decantan por un determinado comportamiento social y grado de moralidad por circunstancias concretas en momentos señalados. En los

fotogramas de *Glass*, en fin, palpita un cómic y no uno cualquiera, sino uno que adopta la forma de ensayo y reflexiona sobre la esencia del medio. En la última secuencia protagonizada por Mr. Glass, este dialoga con su madre mientras yace herido. Ella recuerda las palabras de su hijo, quien en una ocasión le dijera que una edición limitada acabaría con un enfrentamiento final –refiriéndose a la confrontación que acaba de tener lugar entre el propio Mr. Glass, Kevin Wendell y David Dunn con fatídicas consecuencias–, y le pregunta cómo no pudo prever el final, a lo que él contesta que no se trataba de una edición limitada, sino que todo el tiempo fue una historia de orígenes. La conversación delata el tono deliberadamente autorreflexivo del filme en la interpretación del relato propio bajo los parámetros de las sinergias editoriales, al tiempo que confirma la estrategia trazada por el cineasta a lo largo de 20 años y tres entregas –la de una saga velada, un cómic triádico minuciosamente construido–, antes de abrir una puerta a otra realidad en la que la victoria, agri dulce, se traduce en la dilución de lo extraordinario en lo rutinario.

Vengadores: Endgame es la encarnación misma del cómic apoteósico que funciona como broche de oro no de una saga, sino de un periodo en el que confluyen múltiples sagas y que equivaldría a la versión concentrada –22 películas, 3 fases, 11 años– del conjunto de líneas que compondrían cualquier etapa relevante en la historia de un sello editorial o incluso, más allá de los logos, de una de las eras que han delimitado la evolución del medio gráfico. A diferencia de la saga de Shyamalan, el MCU no se ha destacado por enhebrar un discurso sobre el medio del que parte, sino por adaptar la mitología de este a las dinámicas del *blockbuster*, expandiendo en su proyecto tanto la lógica de franquicia y sus derivas mercadotécnicas como las interrelaciones narrativas que se establecen entre los títulos que la componen. Pese a haber contado en su desarrollo con directores que imprimían una personalidad marcada a las imágenes en varios de ellos, lo cierto es que el conjunto se ampara en un necesario mecanicismo en el que raramente la puesta en escena tiene un papel importante. Las virtudes de ese universo hay que buscarlas en su propia envergadura y en la complejidad intrínseca en un nivel narrativo: la organización de esa multiplicidad ha exigido una configuración de meandros narrativos a lo largo del tiempo y a caballo entre el cine, televisión, Internet y los propios cómics. En el clímax de esa resolución que es *Endgame* emerge, sin embargo, un elogio en el que, al igual que en *Glass*, se inscribe un sentimentalismo que apela directamente al lector/espectador: en esa

sublimación de una colectividad largamente sembrada hay una defensa del heroísmo como valor fundamental. Más allá de los superpoderes particulares –algunos de esos personajes son tremendamente poderosos por naturaleza, otros han adquirido sus habilidades– es esa actitud incondicional de sus protagonistas la que les define y la que permite en última instancia luchar contra fuerzas superiores. Esa loa se eleva sobre una batalla final a modo de broche que invita a recordar la esencialidad de las narrativas superheroicas que han motivado miles de cómics a lo largo de ocho décadas: en un filme poco dado a las derivas líricas, se impone la imagen, rebosante de carga poética, del Capitán América levantándose en maltrecho estado y dirigiéndose en solitario, en el gran plano general de un paisaje apocalíptico, hacia el ejército de Thanos.

Al mismo tiempo, esa conclusión es la culminación de una macro-estructura narrativa que se postula como adaptación total y que recuerda a algunas de los principales *crossovers* de los cómics. Entre 1984 y 1985 Marvel lanzó la serie limitada *Secret Wars*, la cual se constituyó como una de las sagas más determinantes dentro del universo marvelita. En ella buena parte de los superhéroes y villanos de la editorial eran secuestrados y transportados por una entidad cósmica denominada *Beyonder*⁴⁸⁹ hasta un planeta creado de la nada para ser el campo de batalla de una lucha a muerte entre todos ellos por el destino del universo y bajo la vigía de Galactus. La importancia que ostenta *Secret Wars* tiene que ver no sólo con el hecho de que fue el primer *crossover* masivo que afectaba a todas las líneas narrativas activas en Marvel, sino con el modo en que fue concebido y sus implicaciones mercadotécnicas. Su origen hay que buscarlo en la iniciativa de la compañía Kenner Toys, que poco antes había adquirido los derechos del universo DC para el desarrollo de juguetes basados en sus personajes. Su competidora Mattel en ese momento comercializaba las figuras de He-Man con éxito, pero esta quiso adelantarse al posible éxito de su rival y entabló conversaciones con Marvel para hacer lo propio con sus estrellas editoriales. Uno de los requisitos fue que se creara para la ocasión un evento sin precedentes, una historia que recogiera a muchos de los superhéroes y villanos y que impulsara las ventas de los juguetes. Incluso, la serie se adaptaría a los indicadores que arrojaban las investigaciones de mercado: actualizar las armaduras de Iron Man y el Doctor Muerte, una nueva fortaleza, vehículos, armas, etc. Jim Shooter, entonces editor

⁴⁸⁹ Debe su nombre a que, en la versión original, la voz de ese ente se presenta así: «*I am from beyond*» («*Soy del más allá*»).

jefe de Marvel, sería quien aunaría toda esa información y escribiría la serie limitada, que acabaría cosechando un éxito mayúsculo y se convertiría en el modelo de referencia para posteriores operaciones similares (Shooter, 2011). Dado que en *Secret Wars* intersecaban los relatos activos de sus personajes, es también una referencia en el aspecto estructural. En el momento en el que esa batalla irrumpió en el universo Marvel, la identidad de Iron Man la sostenía James Rhodes, otrora Máquina de Guerra, mientras que el papel de Capitana Marvel lo ocupaba Monica Rambeau, segunda en la línea sucesoria en ostentar el título. Las vicisitudes narrativas de la serie, en resumen, se hallaban sujetas a los varios desarrollos concretos que tenían lugar a mediados de la década de los 80, y del mismo modo estas condicionarían los hechos posteriores a esa guerra secreta –como ya se ha indicado en un capítulo anterior, la continuidad del simbionte en los cómics de Spider-Man y la consecuente aparición de uno de sus archivillanos, Venom–.



Doble página incluida dentro uno de los números de la serie limitada *Secret Wars*

El cierre que supone *Vengadores: Endgame* para la primera gran era del MCU no es definitivo sino un punto y aparte, pero sin duda su carácter coral y su transversalidad encuentran inspiración en el modelo asentado por *Secret Wars*, con Kevin Feige como gran habilitador –en un papel organizador similar al de Shooter– y los hermanos Anthony y Joe Russo como los brazos ejecutores. La gran diferencia estriba en que la serie limitada de Shooter surgió como una operación de reacción a las exigencias del mercado, mientras

que la superproducción de Feige es la culminación de un proyecto a largo plazo cuidadosamente planificado en base a sucesivos éxitos cinematográficos y ya con unas sinergias de mercado fuertemente consolidadas. Desde un punto de vista estructural la película marca el cénit de la suma de historias que han venido a desembocar en ella, incluso recurriendo a una suerte de mirada retrospectiva sobre algunas de esas cintas que la han precedido. Pero además, funciona como síntesis reveladora de hasta qué punto las dinámicas editoriales han servido durante todo ese trayecto de inspiración para diseñar ese universo cinematográfico: la elección de la formación más reciente de los Guardianes de la Galaxia o de Carol Danvers (Brie Larson) como Capitana Marvel –el último *alter ego* del personaje en los cómics–, de Scott Lang (Paul Rudd) y Hope Pym (Evangeline Lilly) como Ant-Man y la Avispa en lugar de Henry Pym y Janet van Dyne –también presentes en el MCU en las encarnaciones de Michael Douglas y Michelle Pfeiffer, pero como antecesores de sendas identidades superheroicas–, o la continuidad sugerida para personajes como el Capitán América ponen de relieve las decisiones que tienen lugar en el proceso de adaptación a la hora de seleccionar distintos periodos de los personajes que intervienen, así como el circuito referencial que se produce entre ambos medios. Y esas relaciones intermediales, ya plenamente asimiladas, encuentran su razón de ser en: 1) el hecho de que la saga cinematográfica apunta a un amplísimo público como objetivo en el que muchos son únicamente espectadores, pero en el que un porcentaje importante son lectores-espectadores y, por tanto, conocedores de las evoluciones gráficas de esos personajes y acontecimientos adaptados; 2) la confirmación de que el modelo trasladado al cine en forma de franquicia es funcional y perpetúa el éxito desde la conciliación de múltiples líneas bajo un el paraguas de un mismo universo narrativo, garantizando continuidades, renovaciones, actualizaciones y herencias que prolongan la existencia de este. Detrás de esa doble motivación, la imbatibilidad de la virtud del héroe defendida en *Endgame* se constituye núcleo de ese discurso que estimula cada nueva extensión y también recuerda al fan la base de la mitología superheroica sin dejar de recurrir a un prisma anímico. Dicho de otro modo, apela sentimentalmente a la figura del superhéroe como modelo de superación que ha encabezado una tipología de relato inscrito en la ciencia-ficción y la fantasía, pero siempre inspirado en la eterna lucha del bien contra el mal, la luz contra la oscuridad. El mito, pues, pervive más allá de las identidades específicas: el superhéroe nace, sobrevive a mil batallas y en última instancia muere para renacer, reinventarse o legar su puesto, pero sigue vigente. En el seno de la cultura popular y dentro del cómic, esas reglas responden a la construcción de una relación afectiva con

el lector y se alinean necesariamente con las condiciones que impone el mercado, las mismas que dictan la persistencia en el tiempo de Superman, Batman o Spider-Man frente a lo transitorio de otras figuras que por diferentes motivos no hallaron la misma suerte. El MCU no ha hecho sino transportar esos principios a otro medio que sirve de amplificador y que formalmente permite una reproducción de sus códigos visuales para hacerlos fácilmente reconocibles. Sus películas han integrado la ficción superheroica en el *blockbuster* contemporáneo, y con ella su articulación desde la corralidad o la multiplicidad de narraciones. En el momento en que esa empresa monumental alcanza su primera plenitud, *Endgame* se postula como la manifestación y celebración más orgánica de esa integración sin perder de vista el heroísmo como origen de su discurso, mientras que *Glass* celebra desde la sombra y analiza al héroe desde los interiores del género como respuesta emocional a lo real.

El cómic o el eterno renacido

En *El peor episodio de la historia*, episodio 12 de la temporada 11 de *Los Simpson* (The Simpsons, James L. Brooks, Matt Groening y Sam Simon, 20th Century Fox Television: 1989-), Bart Simpson y Milhouse van Houten reemplazan temporalmente al dependiente de la tienda de cómics de Springfield mientras este se recupera de un infarto. Bart toma la iniciativa y emprende las medidas más importantes, mientras que Milhouse se siente desplazado y ansía participar más activamente en la toma de decisiones. Un día, Milhouse se queda solo a cargo de la tienda. Mientras recibe la visita de Lisa Simpson –hermana de Bart, de quien está secretamente enamorado–, entra en el local el representante de una distribuidora de cómics. Este ofrece a Milhouse la venta de un nuevo cómic protagonizado por un superhéroe llamado Bíclope, cuya principal novedad es que lleva gafas. Al verse reflejado en el personaje –él mismo lleva gafas gruesas y de lentes redondas– y con el ánimo de impresionar a Lisa, Milhouse procede a la compra de 2.000 ejemplares. Ante la imposibilidad de vender un cómic tan poco atractivo o de devolver el pedido a la distribuidora, la compra acabará demostrándose como una mala idea que obligará a los dos niños a recurrir a un plan B para salvar el negocio. Por anecdótico que pueda presumirse este pasaje, su inspiración no podría encontrar un escenario más real. *El peor episodio de la historia* fue emitido por primera vez en febrero de 2001, pero ponía la mirada en la crisis que había vivido el medio durante los 90 y, concretamente en esta

escena, en uno de sus factores determinantes: el establecimiento del mercado directo y en consecuencia las dinámicas comerciales en el apartado de la distribución, con pedidos que las tiendas no podían devolver a las distribuidoras y que a menudo dejaban volúmenes considerables de cómics sin colocar. Este factor vino a sumarse a una crisis creativa que se extendió por numerosas cabeceras, con un auge de los dibujantes frente a los guionistas y decisiones editoriales basadas en la especulación. El lanzamiento de números especiales o de nuevas series con la perspectiva de su revalorización futura se delató en pocos años como una estrategia fallida que encuentra sus evidentes ecos en ese Bíclope por el que apuesta Milhouse haciendo gala de inocencia y poco olfato comercial⁴⁹⁰⁴⁹¹.

La de la década de los 90 está marcada en el calendario histórico como una de las más aciagas del cómic. La burbuja del cómic explotaba para forzar a esa industria a la resignación de una transformación estructural que acabaría resultando definitiva. No deja de resultar llamativo el ejercicio estadístico que compara los datos de ventas arrojados durante aquella crisis con los que desprenden números de 2018, entendido dentro del medio como un año de relativa estabilidad. En abril de 1993, año referente del principio del fin de la burbuja del cómic norteamericano, se vendieron 48 millones de ejemplares, cifra que supone la mitad de lo vendido en todo 2018 –cerca de 80 millones a través de Diamond, la empresa que monopoliza la distribución–. Por otro lado, el récord de cómics vendidos en un mes de la presente década lo sostiene junio de 2016 con 10 millones, lo que explicita, pese al crecimiento constante del volumen de mercado en la última década, la más que considerable reducción de este en el espacio de tres décadas (Álvarez, 2019). Así pues, el análisis de las estadísticas lleva a una conclusión determinante: el medio ha mutado con cada nueva crisis, y su adaptación forzosa a nuevas condiciones han forjado nuevos paradigmas sobre los que ha seguido avanzando pese a la innegable pérdida de terreno. Antes de que reventara la burbuja, DC y Marvel ya buscaban extraer réditos importantes de mercados paralelos como el de los juguetes o el *merchandising*, hasta el punto de producirse una saturación, por ejemplo, en las figuras de acción basadas en superhéroes. Lo cierto es que el aspecto primordial que terminó por definir la supervivencia de DC y la bancarrota de Marvel declarada en 1996 no fue otra que sus

⁴⁹⁰ Curiosamente, el *boom* especulativo encontraba su raíz en otro ámbito: la fiebre de los cromos de béisbol que tuvo lugar hacia mediados de los 80 en Estados Unidos (McCallum, Michael, 2015).

⁴⁹¹ Estas son sólo algunas de las razones. Para un diagnóstico completo de la crisis de los 90 en el mercado del cómic, consultar Bromagin, 2017.

configuraciones empresariales. En el momento del inicio de la crisis, DC pertenecía a Warner, bajo cuyo paraguas se habían fraguado las dos adaptaciones de Tim Burton sobre Batman. Al abrigo del poder económico de la *major*, las pérdidas editoriales eran un mal asumible, equivalían al curso a corregir de un departamento. Tampoco hay que obviar las buenas decisiones que probablemente previnieron a DC de caer en una recesión aún mayor: el éxito de *La muerte de Superman* y la creación en 1993 de la línea Vértigo para alojar colecciones en las que los creadores compartían los derechos con la editorial⁴⁹² son algunas de las más significativas.

Para Marvel, por el contrario, la llegada de la crisis tuvo lugar en un momento de incertidumbre, bajo la propiedad de Ron Perelman y cuando era objeto de una deriva cinematográfica marcada por el caos y el baile de derechos. Los conatos de Perelman por obtener un mayor rendimiento económico de la marca no funcionaron, y en última instancia se produjo la consecuente adquisición a manos de Toy Biz, precisamente una de las empresas que poseía Perelman para una mayor diversificación. En última instancia tanto Marvel como DC saldrían de la monumental crisis editorial, pero lo harían heridas y aceptando las nuevas reglas del juego. Ambos sellos asumieron riesgos e incluso propusieron en común la línea *Amalgam*, experimental fusión de sendos universos⁴⁹³, pero la tendencia no cambiaría al alza hasta la primera década del siglo XXI, en la que la inflación en el precio de las cabeceras contribuyó de nuevo al crecimiento del volumen del mercado al tiempo que enmascaraba el hecho de que las ventas tendían al estancamiento y que el mercado había menguado considerablemente. Un lector habitual de cómics registró y comparó los precios de las cabeceras que había venido comprando desde 1991 hasta 2010 con el correspondiente ajuste de la inflación, obteniendo un incremento del precio del 27,4% equivalente a 77 centavos de media. Sin dicho ajuste, la diferencia de precios medios entre un cómic de 1991 y otro de 2010 ascendía a 1,8 dólares, de 1,78\$ a 3,58\$ (Yanes, 2018), mientras que en junio de 2017 el precio medio de la

⁴⁹² Además del sello Milestone, creado para alojar cómics que apostaban por una mayor diversidad racial. Posteriormente al inicio de la crisis, DC también lanzaría la línea Helix para ubicar historias de ciencia-ficción o adquiriría WildStorm, uno de los estudios que participara de la fundación de Image Comics (Álvarez, 2019).

⁴⁹³ Lejos del *crossover* narrativo que parte del *fandom* podría esperar, la línea Amalgam apostó por una fusión de personajes que tuvo una vida limitada. En ella se contaban, entre otros, Iron Lantern –fusión entre Iron Man y Linterna Verde–, Dark Claw –fusión entre Batman y Lobezno– o Super-Soldier –fusión entre Superman y el Capitán América–.

cabecera ya sobrepasaba los cuatro dólares (4,03\$) y, tras un año 2018 de fluctuaciones, esa barrera parecía haber quedado definitivamente superada desde octubre de 2018 para subir hasta los 4,20\$ de marzo de 2019⁴⁹⁴ –el más alto en toda la historia–. En la segunda década de siglo, ese crecimiento se ha consolidado hasta rebasar en 2015 la cifra de los mil millones de dólares de negocio por primera vez en 20 años. En el modo en que los cómics se venden también sale al paso información relevante: de los 1.095 millones de dólares contabilizados en ventas en 2018, 635 millones se registraron como ventas de novelas gráficas, mientras que 360 millones lo hicieron como cómics en su formato clásico y 100 millones como cómics en formato digital, cuando hace sólo seis años el reparto de ventas entre novelas gráficas y cómics de formato clásico estaba casi igualado⁴⁹⁵. En cualquier caso, aquella burbuja cuyos ecos reverberaban en *Los Simpsons* queda ya lejos, y en el momento actual Alisa Perren detecta seis trazos elementales en su resumen de la configuración de la industria del cómic:

1. La madurez de una industria con un elevado grado de conglomeración y concentración de derechos, con un oligopolio a nivel de producción y prácticamente un monopolio a nivel de distribución.
2. Un sector editorial dominado por las Dos Grandes (Marvel y DC) que controla cerca del 65% del mercado y enfatiza las historias de superhéroes sobre otros tipos de historias, las cuales suelen ser publicadas por sellos alternativos de su propiedad (Vertigo) o por pequeños editores independientes (Image, Boom! Studios e IDW);
3. Distribución física de publicaciones periódicas, principalmente a través de ventas de mercado directo controladas por Diamond;
4. Venta al por menor de copias físicas en tiendas independientes especializadas y, en menor medida, en cadenas de librerías (si bien las librerías online y las ventas digitales representan un sector creciente de la industria en los últimos años;

⁴⁹⁴ Estos datos son aportados por la web *Comichron*, recurso en Internet enfocado al registro de datos para la investigación relacionada con el cómic (*Comichron: A Resource For Comics Research!*).

⁴⁹⁵ Fuente: Comichron e ICv2 (*ICv2: The Business of Geek Culture*).

5. Un proceso de producción en el cual sólo un puñado de individuos intervienen directamente, entre ellos un guionista, dibujante, entintador, colorista y rotulista, así como un editor que dirige el flujo de trabajo;
6. Una labor creativa basada en los profesionales *freelance* y la ausencia de una representación sindical asumiendo el papel tradicional de contratar para las dos grandes⁴⁹⁶.

Poniendo esa información sobre la mesa, la lectura de la recuperación tras un escenario de crisis descarta casi de inmediato la mera curva de bonanza como simple deriva de la industria. Al margen de los factores económicos más o menos directos –la ya citada inflación, pero también el influjo en el consumo de la crisis financiera de 2008 o los impuestos culturales aplicados en países como España, también condicionantes–, es evidente que la organización de los derechos cinematográficos de Marvel y DC y la consecuente consolidación de sus universos audiovisuales tienen buena parte de responsabilidad en esa evolución, en la que la compra de Marvel a manos de Walt Disney Company en 2009 marca un hito. Sendos desarrollos de franquicia alimentan nuevas sinergias comerciales, propician trasvases múltiples entre ambos medios y generan grandes volúmenes de negocio con la comercialización de sus licencias en industrias paralelas –textil, juguetes, etc.–, lo que invita a inferir que el mercado del cómic ya no trata exclusivamente de complacer al usuario habitual, sino que se ha esforzado por recabar nuevos lectores a través de sus extensiones en otras esferas mediales y comerciales. El hecho de que el MCU complemente sus narrativas a través del cómic, se produzca una cierta retroalimentación estética –el caso de Nick Furia en los cómics de los *Ultimates*, creado a imagen y semejanza de Samuel L. Jackson y luego incorporado

⁴⁹⁶ « A mature industry possessing a high degree of conglomeration and ownership concentration, with oligopoly at the level of production and near monopoly at the level of distribution; a publishing sector dominated by "The Big Two" (Marvel and DC Comics), which control close to 65 percent of the market and emphasize superhero tales over other types of stories; non-superhero tales tend to be released by imprints of the Big Two (e.g., Vertigo) or by smaller-scale 'independent' publishers (e.g., Image, Boom!, Studios, and IDW); physical distribution of periodicals primarily taking place through a direct-market sales system controlled by one company, Diamond; Retail sales of physical copies occurring mainly through independently owned specialty stores and, to a lesser extent, bookstores chains (although online bookstores and digital sales represent a growing sector of the business in recent years); a production process in which only a handful of individuals are directly involved, including a writer, penciler, inker, colorist, and letterer as well as an editor who manages the workflow; a freelance-based creative labor force lacking union or guild representation and typically taking on a work-for-hire role with the two mainstream publishers. » (Perren, 2015: 232)

por el propio actor en las películas de los Vengadores– y siga paulatinamente los pasos de su dimensión editorial a la hora de proponer relatos más inclusivos –tanto a nivel de género como racial, representados en los papeles protagonistas que adquieren personajes como Capitana Marvel o Sam Wilson de cara a la cuarta fase– indica hasta qué punto la franquicia está configurada para reforzar esa diversificación del lector tipo. En una encuesta realizada en 2015 por Publishers Weekly a 13 establecimientos de venta de cómics, las cifras arrojadas estimaban entre un 35% y un 50% de consumidoras de cómics, con los segmentos de edad entre 17 y 30 años y entre 6 y 17 experimentando un mayor crecimiento (O’Leary, 2015). Se produjo, por ende, un crecimiento del sector femenino en franjas de edad inferiores a los 30, una transformación que ha alentado de forma significativa ese universo audiovisual. El incremento en el segmento infantil también se vincula con este, en tanto que la definición del público cinematográfico en un espectro amplio favorece la participación de menores y la extensión del seguimiento de esas narrativas al cómic, una relación además potenciada por la explotación de las licencias a través del *merchandising* o por la simple lógica de la transmisión –una generación de lectores, ahora también espectadores, que transfiere esa afición a la siguiente–. El mismo hecho de que la venta de novelas gráficas esté cerca de duplicar la de cómics en formato tradicional sirve como indicador de que el consumidor del medio ya no está determinado por la periodicidad y sí responde con mayor frecuencia a un deseo de adquirir series completas, colecciones o formatos auto-conclusivos. El fenómeno fan, en resumidas cuentas, se fragua en la transversalidad de ese consumo de las narrativas superheroicas a través de medios hermanados en la adaptación, los trasvases que se generan entre ellos y las comercializaciones paralelas de sus licencias. El cómic ya no es un medio que dependa exclusivamente de sí mismo en términos industriales, sino que forma parte de una heterogénea industria cultural que articula una relación multimedial y compleja con su público, que consume una parte de su extensa oferta según su perfil determinado, desde el estricto consumidor de cómics al devorador de cualquier contenido relacionado con el tema, pasando por los juguetes comprados a niños que todavía desconocen los referentes o el espectador que sólo va al cine para asistir a películas-evento como *Vengadores: Endgame* o *Liga de la justicia*.



Vengadores: *Endgame* como modelo de película-fenómeno que amplía el espectro de público al que apunta el cómic

A tenor seguido de estos factores, se hace necesario someter a análisis uno adicional que con frecuencia se ha aducido como esencial en el destino del cómic. La exponencial inserción de los formatos digitales en los diversos medios y soportes a menudo ha sido puesta en relación directa con una crisis del papel. Pese a lo tentador que pueda resultar confirmar esa generalidad, lo cierto es que esta es susceptible de ser desmentida según el contexto y los datos tomados como referencia. El problema se encuentra en la misma formulación de la idea: ¿implica hablar de una crisis del papel incluir cualquier formato? Si es así, ¿qué porcentaje de lectores de libros de ficción o no ficción lo son también de cómics y abandonan en consecuencia tanto unos como otros en favor del digital? ¿Y qué papel juega en ese planteamiento la prensa, en tanto que medio que ha servido también como contenedor del cómic en su formato tradicional de tira cómica? Por último, ¿podemos disociar los datos de la idiosincrasia de cada industria cultural y su historia en cada país para adecuarlos a esa generalidad? La respuesta inmediata es que no es posible justificar ese carácter general ni unificar bajo una misma estadística las particularidades de cada formato. Si hablamos, por ejemplo, de la industria del libro, comprobaremos que en Estados Unidos –cabe recordar, el mayor productor y consumidor de cómics–, esta no sólo no se ha desmoronado, sino que ha mantenido una salud estable. En 2018 la venta de libros en papel se había incrementado un 1,3% respecto a 2017 –en total, 695 millones de copias vendidas frente a los 686,9 millones del ejercicio anterior– (Milliot, 2019), que a su vez había supuesto un incremento del 1,9% respecto a 2016 y, este, una subida del

3,3% respecto al año anterior (Duffer, 2017). Hay una tendencia al crecimiento que se mantiene desde 2013 pero también a la desaceleración de dicho aumento, el cual debe enmarcarse en la globalidad de una industria que en 2017 había obtenido unos beneficios estimados de 26.230.000 dólares, frente a los 26.270.000 dólares de 2016 (Rowe, 2018). Pero, además, dentro de esa tendencia, se da la llamativa circunstancia de un declive del *e-book* frente a un repunte de las ventas de audiolibros, lo que viene a indicar que no es el libro digital el principal transformador de la industria (Duffer, 2017). En Europa, los datos arrojados por la International Publishers Association señalaban también un crecimiento en la mayoría de mercados, con un volumen total a nivel europeo de 22.200.000 dólares y contracción en sólo algunos países (International Publishers Association, 2019). Por último, España es uno de los países en los que esa contracción se ha dado de manera más acentuada, con un acrecentamiento de tan sólo el 0,1% en contraste con el 2,7% del año precedente y una alarma generalizada ante el hecho de que la facturación ha bajado un 25% desde el año 2007, cuando se alcanzaron los 3.123,17 millones de euros (Corroto, 2018).

De otro lado, el sector de la prensa escrita ofrece pocas dudas respecto a una crisis que prácticamente se ha tornado permanente. En Estados Unidos los datos son claros al respecto: en 2017 el volumen de negocio de los periódicos en papel había menguado un 11% para los diarios y un 10% para los dominicales, porcentajes que también se corresponden al decrecimiento respectivo de la totalidad de la prensa, incluyendo tanto el formato físico como el digital. Hay ganancias a considerar en la faceta digital de diversas cabeceras, pero todo apunta a que en global el mercado ha venido contrayéndose desde principios del siglo XXI (Pew Research Center, 2018). En el contexto español sólo se puede hablar de desplome: en el espacio de una década (2008-2017) el mercado se vio reducido en 6,2 millones de lectores, con algunas de las principales cabeceras como *El País* y *El Mundo* perdiendo la mitad de sus lectores (Cano, 2017). En otros países europeos las cifras no dibujan un panorama más favorable. En mayo de 2018 las principales cabeceras británicas sufrían caídas en su circulación respecto al mismo mes del año anterior, en porcentajes que variaban según la publicación desde el 0,24% –*Metro FREE*– hasta más del 14% –*The Sunday Telegraph*, *Sunday People*, *Sunday Mail* y *Sunday Post*– (Tobitt, 2018). En Francia, los datos recogidos por el Ministerio de Cultura indicaban que los diarios generalistas y políticos habían pasado de sumar una tirada de

10.197.000 de ejemplares en 2010 a 7.799.00 en 2017 (Ministère de la Culture). En cuanto a la prensa italiana, el retroceso en la difusión de los diarios en un periodo de cuatro años (2013-2017) oscila según cabecera entre el 10,32% –*Avenire*– y el 65,81% –*Liberio*–, con *El Corriere della Sera* perdiendo un 35,34%, *La Repubblica* un 44,52%, *24 Ore* un 45,39% y *La Stampa* un 25,38% (Pizzoli, 2018). En resumidas cuentas, la crisis de la prensa escrita es una tendencia generalizada que amenaza inevitablemente la supervivencia de la tira cómica, pero que no establece una relación directa con los números de la industria del cómic. Tampoco el crecimiento desacelerado del libro puede asociarse causalmente con la evolución del medio. De hecho, el propio reparto ya referenciado entre los formatos actuales del mercado del cómic clarifica que la modificación en los modos de consumo no ha comportado una decantación significativa hacia el soporte digital a pesar del crecimiento de 10 millones de dólares experimentado entre 2017 y 2018 para facturar en torno a 100 millones en volumen total (Griep, 2019). El cómic digital ha ganado terreno, sí, pero proporcionalmente hablando la tendencia más destacable es la mayor preferencia de los consumidores por la novela gráfica antes que por el cómic tradicional, lo cual lleva a descartar la consolidación de los medios digitales como factor determinante.

La revolución digital o el signo simulado

Lo digital, el lenguaje artificial, la imagen de síntesis no son simulacros. El signo ya no es lo que era, porque ya no existe «realidad» de la que sea signo. La moneda ya no es lo que era, porque ya no existe riqueza de la que sea signo. La era del simulacro era una edad de oro, la era de lo impulsional era una edad de oro, el imperio de los signos era una edad de oro. Ahora estamos en la era de lo digital, donde las tecnologías de lo virtual hacen realidad el prodigio de borrar a un tiempo la cosa y el signo, escapando así a su intercambio imposible, pero también al juego de su intercambio imposible, es decir, a la invención y al devenir de la moneda viva (Baudrillard, 2000: 129-130).

Lo único que sé es que todo se acabó allá por el sesenta y cinco, y nunca volverá a ser como antes. La moneda de medio dólar, ¿vale?, la pobre tenía el noventa por ciento de plata, en el sesenta y cinco lo redujeron al cuarenta por ciento, y este año ya no lleva ni rastro de plata. Cobre, níquel, ¿qué será lo siguiente, papel de aluminio?, ¿me entiendes? Parece medio dólar, pero en realidad sólo simula serlo. Igual que esas vídeo-tragaperras. Es lo que han planeado para toda la ciudad, una inmensa imitación de sí misma, a lo Disneylandia (Pynchon, 2011: 275).

En *El intercambio imposible*, uno de los últimos trabajos de Jean Baudrillard, la mención a lo digital se hacía ya inevitable en la evolución del discurso sostenido por el filósofo francés a lo largo de su carrera. Si en el contexto de las sociedades contemporáneas del primer mundo lo hiperreal ha alcanzado un punto de perfección en el que ya no es posible distinguir el reflejo de lo reflejado, la experiencia de la verdad del simulacro de esa verdad que esconde que en realidad ya no existe una verdad a la que aferrarse, es indudable que la imagen digital, como consecuencia de la perfección técnica, juega un papel primordial. Hasta tal punto es esto cierto que Baudrillard anuncia la era digital como el periodo que ha venido a reemplazar las eras precedentes del simulacro, de lo pulsional o el imperio de los signos. La secuela que se impone en esa era es la de la pérdida de la experiencia, lo tangible, lo corpóreo. Y esa corporeidad en progresiva extinción se ejemplifica en la moneda: «La moneda ya no es lo que era, porque ya no existe riqueza de la que sea signo». La moneda de Baudrillard es la moneda de medio dólar del señor Fazzo en *Vicio propio*, un símbolo del desvanecimiento del valor real en favor del valor virtual, uno no inocente: Pynchon ubica su trama *neo-noir* en Los Ángeles de 1970, un año antes de que la administración de Richard Nixon terminara unilateralmente con los acuerdos de Bretton Woods y proclamara la inconvertibilidad del dólar en oro, abriendo la puerta a una economía especulativa cuyas repercusiones siguen definiendo las derivas del capitalismo y sus crisis hasta nuestros días. La imagen digital cumple una función similar en su mediación del mundo. En la era del celuloide la imagen era esa mediación proyectada sobre la pantalla, pero estaba condicionada por la fisicidad del soporte técnico sobre el que esta se registra. En la era digital, la cualidad de lo físico se ha desvanecido y con ese desvanecimiento el régimen de referencialidad ha quedado alterado de forma irreversible. Si el espectador de antaño aceptaba un grado de mediación inherente a las

condiciones del medio y de la imagen en sí, ahora esta es más que nunca signo intangible, portátil y replicable, que ya no está sujeto a la jerarquía del espectáculo, mercancía que se multiplica a través de diversas plataformas exentas de lo ceremonioso de la sala de cine. La digitalización de la imagen no puede ser separada de una reflexión sobre sus connotaciones mercantiles y, en definitiva, de una reproductibilidad técnica que la hace cada vez más virtual y borra el rastro de la unicidad pasada. El soporte adquiere protagonismo en el contexto de esa mercantilización, y la medida de la imagen la da su perfección como reflejo:

La prueba de que la imagen ya no es relevante es la alta definición, la cual aplica una *tabula rasa*: la imagen solo será valiosa en tanto que su calidad, y aquí sería pertinente recordar la máxima baudrillariana que reza que *la más alta definición del medio corresponde a la más baja definición del mensaje* (Revert, 2017: 19).

En el primer capítulo de la segunda temporada de *Westworld* (Jonathan Nolan y Lisa Joy, HBO: 2016-), *Journey into Night*, Bernard (Jeffrey Wright) interroga a Dolores (Evan Rachel Wood), una de sus creaciones. En un momento dado ella pregunta qué es real, a lo que él contesta que es lo irremplazable⁴⁹⁷. La imagen digital es lo opuesto, ese signo que puede verse sustituido una y otra vez arrastrando con su metamorfosis una serie de procesos significantes que también se ven afectados. Es el espejo de una progresiva virtualidad del mundo que va de la mano de su también progresiva maleabilidad. He ahí la paradoja: la mayor definición de la imagen como reflejo trae aparejada su mayor indefinición en tanto imagen. Su grado extremo de fidelidad es posible porque esta es más susceptible que nunca a la manipulación, y por consiguiente es también más capaz de generar otros imaginarios supuestamente bajo la misma presunción de lo fidedigno. Si lo entendido como real encontraba su registro subjetivo en la cámara, ahora lo real puede ser redefinido en el acto y cifrado a un mismo lenguaje visual con las mismas

⁴⁹⁷ El núcleo de la narrativa de *Westworld* gira en torno a cuestiones, de hecho, baudrillarianas: una suerte de parque de recreo ambientado en el salvaje oeste, el cual es recreado con la ayuda de *anfitriones*, androides que funcionan como réplicas exactas de los seres humanos y que incluso adquieren progresivamente conciencia. Los *invitados*, por otro lado, son aquellos que visitan el parque para dar rienda suelta a sus instintos y actuar con total impunidad.

herramientas. El ejemplo explícito se halla en el hito tecnológico marcado por la producción de *Avatar*: cuando James Cameron miraba a través del visor de su cámara no veía a sus actores, sino a los Na'vi de la luna de Pandora.

Así pues, la digitalización es un fenómeno cuyos efectos se extienden a múltiples ámbitos de la vida contemporánea, y cuyo análisis requiere necesariamente de esa mirada compleja que atienda a todas las esferas en las que influye sobre el desempeño de la actividad humana, y multimedial y multidisciplinar si se acota ese análisis sobre la cultura, recogiendo en el seno de esta todas las prácticas que se definen entre la comunicación y el arte sin olvidar su sujeción a las leyes del mercado. Omar Chanona Burguete dilucida hasta qué punto habilita una alteridad a la hora de comunicar, significar y, en definitiva, ser:

Es un error reducir la digitalización a un asunto técnico o procedimental, en verdad estamos frente a algo mucho más profundo y paradigmático, algo que va más allá de un cambio de programa o procedimientos. En realidad, el acto de digitalizar abre la puerta a un mundo alterno que corre paralelo al que reconocemos como real y al que interviene y transforma, extiende y muta, lo re-ordena y re-significa, mientras transcurrimos y construimos en él sentido y "normalidad", lo que nos impide ponderarlo plenamente en toda su capacidad y poderío (Chanona Burguete, 2017: 4).

Si el análisis se efectúa desde la perspectiva de la recepción, parece claro que la transformación digital ha modificado para siempre los canales que habilitan el consumo de información, y que ese cambio ha propiciado procesos más inmediatos. Pero al tiempo, ese triunfo sobre los canales tradicionales pasa a ser relativo e incluso cuestionable cuando nos referimos a productos culturales como libros o cómics, los cuales no mantienen ese vínculo indisoluble con la actualidad. Por su lado, la imagen audiovisual, y en particular el cine digital, sí ha experimentado una mutación trascendental en sus canales de distribución, con Internet y las plataformas de televisión a la carta al frente, amén de los múltiples soportes en los que el usuario puede disponer de este –*tablets*,

teléfonos móviles, *smart TV*, ordenadores—. Y, sin embargo, las salas de cine siguen ocupando un lugar prominente en las rutinas de ocio, con un crecimiento en la taquilla norteamericana que ha pasado de generar 2.750 millones de dólares anuales en 1980 a 11.890 millones en 2018 (Statista). De nuevo, los datos impiden simplificar conclusiones en torno a tendencias al alza o a la baja de uno u otro formato o medio en relación con la integración digital, trazando un confuso paisaje que debe ser leído desde la convergencia de factores complementarios para una plena comprensión. Por ejemplo, no es posible evaluar ese incremento a lo largo de las décadas en el volumen de recaudación de la taquilla norteamericana sin tener en cuenta la inflación en el precio de la entrada. Si se ajusta esa variable, la película más taquillera de la historia no sería *Vengadores: Endgame*, sino *Lo que el viento se llevó* (*Gone with the Wind*, Victor Fleming, George Cukor y Sam Wood, 1939), con una recaudación global estimada de 3.440.000 millones de dólares (Guinness World Records). Si esa operación de ajuste no se lleva a cabo, la mayoría de largometrajes que ocupan esos registros son *blockbusters* recientes, en tanto que el precio actual de la entrada –tomando como referencia el valor medio del ticket en cines estadounidenses– se halla en torno a los 9,01 dólares, frente a los 0,23 dólares de 1939 –año de estreno de *Lo que el viento se llevó*–. Pero esto, al mismo tiempo, también sirve como indicador de hasta qué punto la industria de Hollywood ha priorizado la producción de un modelo de *blockbuster* que asegure su pervivencia en el tiempo bien a través de la continuidad, bien a través de la actualización o la reinención. Si los éxitos del Hollywood clásico bebían del musical o las novelas superventas –por ejemplo, el caso de *Ben-Hur* (William Wyler, 1959) a partir de la novela de Lew Wallace, o de la propia *Lo que el viento se llevó*, adaptación de la obra homónima de Margaret Mitchell–, el tipo de superproducción que sobrevivió a la crisis del Nuevo Hollywood y a la reorientación industrial que tuvo lugar en los 80⁴⁹⁸ fue el de un relato-espectáculo abierto a la lógica de franquicia y a otras fuentes de inspiración.

La década de los 90 fue un punto crítico en la redefinición del *blockbuster* en paralelo a la profunda crisis estructural en el cómic. Saltando a una perspectiva de producción, la

⁴⁹⁸ En ese sentido el fracaso económico de *La puerta del cielo* (*Heaven's Gate*, Michael Cimino, 1980), con el consiguiente cierre de la United Artists, supuso el punto y aparte para ese Nuevo Hollywood en el que directores como Martin Scorsese, Francis Ford Coppola o Steven Spielberg habían conquistado un mayor grado de autoría dentro del sistema de producción hollywoodiense. Precisamente Spielberg sería, junto a figuras como James Cameron o Paul Verhoeven, la principal cabeza visible del renacimiento que el *blockbuster* viviría en la década de los 90.

tecnología digital comenzaba a tener una incidencia clave en la creación de nuevos éxitos cinematográficos, pero todavía no jugaba un papel relevante en el cómic. Ya se ha señalado en páginas previas el recorrido, desde los primeros efectos gráficos de *Tron* hasta los mundos enteramente digitales de *Avatar*. Los hitos constituidos por los avances técnicos han propiciado una mutación radical de la naturaleza de la imagen en el espacio de tres décadas: se produce un cambio en el tipo de referencialidad que genera esa imagen



El pseudópodo de *Abyss*, clave en la evolución de los efectos digitales en el cine

en tanto que esta se ofrece abierta como signo. Antes la imagen cinematográfica encontraba una función correlativa a la de la fotografía, era el registro más o menos estilizado del mundo y su margen para la alteración se reducía a eventuales manipulaciones del fotograma. Ese mundo debía ser pensado, adaptado de antemano a las coordenadas del relato imaginado, maximizado expresivamente en los límites del encuadre. La manipulación del mundo histórico debía alinearse con la subjetividad de la mirada del autor, y lo real era una frontera a superar a través de estrategias que dependían más de la creatividad de sus artífices que del progreso tecnológico alcanzado. Lo imposible, encarnado en el fantástico, era ese confín hacia el que tendía cada nuevo FX, cada *matte painting* creado para escenificar personajes y universos que sólo habitaban en la imaginación. Esa aspiración se ha visto modificada sustancialmente, pues la imagen digital ha permitido la realización de cualquier proyección de ese imposible: superhéroes que se desplazan a la velocidad de la luz, civilizaciones extraterrestres, la historia retocada o corregida incluso en sus imágenes de archivo. Es una imagen subrayadamente consciente de sus potencialidades expresivas, capaz de pensarse a sí misma y también de

vaciarse de sentido. Ha fundado su propio imperio basado en el principio de un signo dúctil que no se detiene en su expansión. En *Spider-Man: Lejos de casa* la transparente idiosincrasia de esa imagen se manifiesta en las artimañas que Quentin Beck/Mysterio (Jake Gyllenhaal) lleva a cabo para consumir su plan de convertirse en un superhéroe de talla mundial: crea, a partir de tecnología digital y con el apoyo de drones, gigantescas ilusiones de criaturas monstruosas que amenazan con destruir algunas de las principales ciudades europeas; e irrumpe, providencial, en esas aparatosas ficciones para escenificar épicas batallas que acaban con su victoria. Maestro del engaño en los cómics a partir de gases, ilusiones y trucos varios, las propiedades digitales de sus tretas en su primera aparición en el cine no dejan de ser sintomáticas del tiempo en el que se contextualiza. En el ecuador de la película, Peter Parker/Spider-Man (Tom Holland) es duramente derrotado cuando Mysterio le atrapa en un flujo continuo de simulaciones en el que acaba desorientado, hasta el punto de entregarle información susceptible de ser utilizada en su contra y verse finalmente arrollado por un tren. La secuencia traslada, a través de la emboscada e infructuosa huida de Spider-Man, toda la ansiedad implícita en la era digital, la asunción consciente de la hiperrealidad baudrillardiana, el carácter fantasmagórico de las imágenes que se propagan en el vacío.



Quentin Beck/Mysterio en *Spider-Man: Lejos de casa*. El villano paradigmático de las fantasmagorías de la era digital

Pero no sólo ha evolucionado esa imagen en su maleabilidad, sino también en su portabilidad, la cual ha resultado ser un factor importante en la misma remodelación de la parte de la cultura (audio)visual inextricable al flujo de relaciones sociales. En su

interesante artículo "El baile de Pikachu y la Nueva Crítica", Javier Acevedo hablaba de imagen postdigital para definirla como «metalenguaje de imágenes y palabras hiperconectadas e irónicamente autoconscientes. Una imagen-meme, una postimagen que nos acecha en la cama, el recuerdo de una nostalgia por un futuro que no vendrá» (Acevedo Nieto, 2019). El apunte, empero, se circunscribe a la circulación rápida de un tipo de imágenes que representa una reconfiguración del lenguaje en un contexto en el que su consumo se acelera y atañe de inmediato a lo emocional, ya sea para construir esa nostalgia paradójica o esa ironía de usar y tirar. El cine actual participa de esos circuitos múltiples, pero si bien ya no depende de la proyección en una sala, sí que sigue amparándose en la vieja necesidad de recibir relatos y transformarlos en nuevos. Quizá sea por esta razón que el contrato comunicativo que el creador establece con su público a través de la obra creada sigue salvaguardado en su esencia primigenia a pesar de las mutaciones de los modos de recepción. Cabe recordar, en este punto, que las narrativas interactivas, si bien han prosperado en los últimos tiempos vía diversos senderos, hoy por hoy no han conquistado más terreno que el exiguo que les ofrecen ciertas plataformas de *streaming* —el caso del episodio especial *Bandersnatch* (David Slade, Netflix: 2018) dentro de la serie *Black Mirror* (Charlie Brooker, Channel 4 y Netflix: 2011-)⁴⁹⁹— o parcelas en el ámbito publicitario —PlayFilm, el proyecto de narrativa *transmedia* de origen valenciano que ha acabado convirtiéndose en un *software* especializado—.

En resumidas cuentas, pese a la revolución consumada desde varios frentes en el modo de percibir y entender las imágenes, el formato tradicional de la narración cinematográfica sigue imperando en la producción industrial. Los cambios principales a los que esta se ha visto sujeta tienen que ver con la reproductibilidad misma, pero no con la propia estructura del relato. Y el más importante de esos cambios en lo que al relato mismo afecta tiene más que ver con los límites de la representación: la imagen compuesta por píxeles es el lienzo sobre el cual el director puede una y otra vez buscar una expresividad concreta. Tras el lanzamiento del primer tráiler de *Sonic: La película* (Sonic the Hedgehog, Jeff Fowler, 2020), adaptación del famoso videojuego de plataformas de Sega,

⁴⁹⁹ *Bandersnatch* se integra en la deriva de ciencia-ficción y fantasía distópica de *Black Mirror*, una serie en la que cada episodio es independiente al resto salvo por la temática. *Bandersnatch* es el único episodio no auto-conclusivo, sobre un joven prodigio que en el amanecer de la industria de los videojuegos diseña un juego interactivo basado en un libro tipo *elige tu propia aventura*. El episodio está diseñado de modo que el espectador debe elegir desde su mando opciones para los distintos dilemas que salen al paso del protagonista (Stefan Butler).

Sonic the Hedgehog (Yuji Naka, Naoto Ohshima e Hirokazu Yasuhara, Sega: 1991), muchos fans protestaron airadamente en círculos de Internet acerca del aspecto del erizo protagonista, mucho más afelpado e inocuo que el original. La oleada de quejas tuvo respuesta: poco después el realizador Jeff Fowler anunciaba a través de Twitter que el diseño de Sonic sería cambiado para intentar satisfacer sus expectativas (Saloz, 2019). La noticia pone en evidencia hasta qué punto la era digital en la que nos encontramos permite esa corrección de la imagen, incluso en casos de una producción aparentemente ya finalizada. Asimismo, el infausto avance impulsó reacciones de esa cultura asentada de la imagen postdigital de Acevedo, pues poco después de ver la luz aparecieron vídeos y memes de carácter irónico que recuperaban a Sanic the Hedgehog, una parodia de Sonic gestada allá por 2010 por un usuario de Youtube –con un dibujo deliberadamente pobre– con el editor gráfico Microsoft Paint (VHS Tape, 2012). Pero, sobre todo, resulta relevante en tanto que indica cómo ha evolucionado la relación entre el producto cultural de la era digital y el fan. Antes las expectativas del público se saldaban forzosamente en la satisfacción o el descontento, sin posibles revisiones⁵⁰⁰. La naturaleza de la adaptación no permitía alternativa ni diálogo posible entre creadores y consumidores, más allá de particulares mecanismos de evaluación como los visionados de prueba con grupos seleccionados y los remontajes. Hoy, sin embargo, los fans no sólo pueden manifestar ese descontento, sino que además pueden esperar una rectificación a cambio. Esa modulación de las relaciones tiene una clara razón de ser: la imagen digital permite la elaboración y reelaboración de imaginerías que llevan largo tiempo asentadas en la cultura popular, por lo que el aficionado, a menudo alimentado tanto por la experiencia como por la nostalgia, se considera en pleno derecho de reclamar una versión fidedigna, un diseño que permita el reconocimiento de personajes familiares y, por extensión, la comodidad de ese fan dentro de unos márgenes del relato cuya propuesta estética no se puede desviar en exceso de la fuente. Espera la mayor definición acorde a su recuerdo idealizado de ese material cultural, espera su reedición o actualización hasta ajustarse a ese recuerdo. Poco importa, en esa coyuntura, que el cineasta reclame la posibilidad de una versión personal o incluso

⁵⁰⁰ Baste referenciar la catastrófica adaptación *Super Mario Bros.* (Annabel Jankel, Rocky Morton, 1993), a partir de los personajes del videojuego del mismo nombre, *Super Mario Bros.* (Shigeyu Miyamoto, Nintendo: 1985). Su fracaso tanto en taquilla como entre la crítica abortó cualquier posibilidad de franquicia. Evidentemente, tampoco tuvo opción de introducir cambios.

de un desvío, pues el aparataje industrial que le respalda está igualmente sujeto a una dictadura de las expectativas⁵⁰¹.

El vuelo de Superman

Atendiendo a las conclusiones desarrolladas, el cine digital se antoja un espacio paradójico, en el que la libertad que otorga el píxel a un nivel creativo colisiona, en el siempre arduo proceso de la adaptación de imagerías culturales, con la democratización, también digital, que da voz a las exigencias y bagaje emocional de los futuros receptores. En esa nueva realidad comunicativa, los grandes estudios se ven impelidos a diseñar productos que hagan relativa justicia a sus originales al tiempo que propician un equilibrio entre la rentabilidad económica y esa correspondencia sin dejar de lado a nuevos públicos. La adaptación es, por ello, un dominio plagado de peligros, en el que pugnan fuerzas industriales y creativas por hacer prevalecer una visión. Con frecuencia la victoria de las primeras han tenido como consecuencia filmes mecanicistas y despojados del alma de la obra de partida, como *Ghost in the Shell* (Rupert Sanders, 2017)⁵⁰² o *La liga de los Hombres Extraordinarios*, mientras que la prevalencia de la mirada del autor por lo general ha tenido como resultado diálogos más personales con la fuente, caso de *Scott Pilgrim contra el mundo*⁵⁰³ o *American Splendor*. Pese a que es tentador asociar esa libertad a unos presupuestos más independientes, lo cierto es que incluso en el mismo corazón de Hollywood se producen constantes variaciones en las circunstancias en las que se dan sucesivas adaptaciones sobre un mismo material. Baste comparar los enfoques presentes en dos largometrajes que adaptaron el universo de Spider-Man en el espacio de año y medio: *Spider-Man: Homecoming* era un *blockbuster* abiertamente tangente al MCU, configurado desde la corrección para todos los públicos y la introducción de una multidiversidad racial acorde a una mayor sensibilidad social en torno a los tipos

⁵⁰¹ No son pocos los casos de directores que han abandonado la producción de un *blockbuster* o que han sido despedidos por diferencias creativas. Es conocido, por ejemplo, el caso de Edgar Wright, realizador inicialmente designado para *Ant-Man* que acabó retirándose del proyecto para dar paso a Peyton Reed. En una entrevista Wright alegaba: «Creo que la respuesta más diplomática es que quería hacer una película Marvel, pero no creo que ellos quisieran hacer una película de Edgar Wright» (López G., 2017). También es célebre la salida del tándem Phil Lord-Christopher Miller del *spin-off Han Solo: Una historia de Star Wars* (Solo: A Star Wars Story, Ron Howard, 2018), que acabó dirigiendo Ron Howard.

⁵⁰² Adaptación del *seinen manga* o manga para adultos *The Ghost in the Shell* (Kōkaku Kidōtai, Masamune Shirow, Kodansha: 1989-1990), ya adaptado previamente en el largometraje de *anime Ghost in the Shell* (Kōkaku Kidōtai, Mamoru Oshii, 1995).

⁵⁰³ Aunque no necesariamente, como demuestra el caso de una adaptación tan fallida pero no por ello impersonal como es la ya citada *The Spirit*, de Frank Miller.

representados en títulos *mainstream*; *Spider-Man: Un nuevo universo*, en cambio, aunque también perteneciente a ese núcleo Hollywoodiense representado en Sony Pictures, encontró en la animación un refugio para la experimentación y el homenaje, una adaptación que introducía infinidad de referencias a los cómics a la vez que expresaba su libertad narrativa desde la proposición de universos paralelos. En otras palabras, mientras la primera se presentaba como una adaptación estimable, pero de manual sobre el personaje de Steve Ditko y Stan Lee con visos a su integración en una franquicia de gran envergadura, la segunda se destacaba como una versión sin ataduras, independiente y tributaria al vasto legado del superhéroe. Este tipo de alternancias invitan a reflexionar sobre hasta qué punto ese concepto de *blockbuster* se está ramificando para dar pie a derivas casi siempre previstas, pero en ocasiones inesperadas.

La primera conclusión que debe extraerse, no obstante, es que esa pluralidad de formatos, visiones y narrativas existe ahora y no existía en la misma medida hace varias décadas, por lo que resulta inevitable pensar que la naturaleza de la superproducción ha mutado y lo ha hecho en buena medida gracias a esas condiciones digitales que han acabado por renovar tanto la imagen como el modo en que es generada. La digitalización de la imagen es un fenómeno que cuenta con más de treinta años de recorrido hasta su completa normalización en el cine de consumo mayoritario, ya sea para introducir un personaje en un contexto realista vía la técnica de captura de movimientos o para redefinir completamente el plano. Y en particular, el cine fantástico y el de ciencia-ficción, han visto cómo se abría una puerta a expresiones hasta el momento irrealizables. La más inmediata conquista, pues, fue la de ilustrar todo aquello que permanecía circunscrito a la imaginación o a una plasmación gráfica. El siguiente hito fue alcanzar un grado de verosimilitud tal que el receptor aceptara esas formas digitales como extensión del mundo físico que recoge la pantalla. Y los últimos estadios consistieron en trasladar a ese público el convencimiento de que moraba lo humano en esas texturas y, finalmente, la aceptación de que una imagen íntegramente digital tenía tanto que ver con nuestro mundo histórico como una grabada sobre un determinado profílmico. En la historia propia de alguien que ha crecido como espectador durante esas décadas, hay un gradual aprobación de esa imagen: los efectos que se antojaban revolucionarios a principios de la década de los 90 hoy se considerarían un trabajo menos refinado, la humanidad incrustada en las animaciones *mocap* de *Beowulf* o *Polar Express* distan de la

optimización conseguida sólo unos años después por *Avatar*, y así la tecnología va puliendo hito a hito ese plano digital e hiperreal, tendiendo hacia un futuro en el que la distinción consciente de una puesta en escena fantástica será cada vez más extraña.

El momento actual se identifica con una asimilación de esa integralidad digital de lo que sucede dentro del encuadre cinematográfico. En esa asimilación, empero, sigue habiendo un grado de consciencia relevante que es posible porque esa digitalización ha venido acompañada de una transformación cultural e industrial a diversos niveles. El trayecto trazado en el presente trabajo ha permitido, entre otras cosas, visualizar las complejidades internas de esa inmensa maquinaria de producir cine que es Hollywood, y con ellas las sinergias nutridas por los intereses de las *majors* a la hora de encontrar nuevas sendas hacia el éxito. La fatídica crisis editorial que vivió Marvel en los 90 tuvo como una de sus consecuencias la dispersión de los derechos de adaptación de sus cómics entre varios sellos de producción. El hecho de que esa coyuntura compartiera escenario con un meteórico progreso en el plano tecnológico del cine supuso un caldo de cultivo en el que distintas productoras y distribuidoras veían la oportunidad de mirar de nuevo a medios como los videojuegos o los cómics con las garantías de realismo que ofrecían los *software* y técnicas de diseño digital. Que en los 2000 Warner Bros. se apoyara en la figura de Christopher Nolan para reorganizar el universo cinematográfico de Batman marcó un camino a seguir cuando, más allá del Hombre Murciélago, los esfuerzos por llevar cómics a la pantalla se saldaban con un continuo ensayo-error en el que había margen para la indolencia –*La liga de los Hombres Extraordinarios*– y para la experimentación –*Sin City: Ciudad del pecado*–. Y que Disney se fusionara con Marvel Entertainment en 2009 evidenciaba, en un momento de reflote del cómic, hasta qué punto la deriva iniciada con el MCU era potencialmente rentable para Hollywood. No hay nada de casual y sí de accidentado en un recorrido que se define por la convergencia de múltiples contextos en un mercado general de la cultura popular en el que conviven cómics, adaptaciones cinematográficas de estos, series de televisión, bandas sonoras, parques temáticos, juguetes y *merchandising* de todo tipo. Toda una industria transversal a diversos medios al servicio de una mitología común, mitos que retroalimentan una circulación sin fin que pervive más allá de las generaciones gracias a la imparable maquinaria capitalista. Su criba, actualización, reciclaje o reinención son procesos parte de esa mercantilización que hoy se articula a más niveles y mueve mayor volumen de dinero que nunca. Hoy ese

vasto catálogo mítico no se extiende entre el público exclusivamente a través de las páginas del cómic, sino que estas han pasado a ser una forma más de su expresión que comparte fronteras con otros medios, aquella forma que precisamente albergara su origen y que sigue asentando su dimensión referencial primera.

Es legítimo situar el año cero de esa mitología de engranajes capitalistas en la ya comentada imagen de portada del número uno de *Action Comics* de junio de 1938, aquella que mostraba a Superman levantando un coche. Si bien los orígenes del cómic se sitúan en el siglo anterior y sus precedentes gráficos están salpicados por cientos años de historia, el triunfante gesto del superhéroe de Siegel y Shuster es el icono con el que empieza a forjarse la relación de su lector con lo extraordinario hecho explícito, un espacio cultural que trasciende el texto abierto a la interpretación del *pulp* para ofrecer una galería de caracteres míticos. Es el instante más preciso posible en la acotación del nacimiento del mito y de su aceptación por parte del público, por lo que no es extraño comprobar cómo varios ejemplares de aquella primera edición se han convertido sistemáticamente en los cómics mejor pagados en casas de subasta: en 2014 se establecía el récord por un ejemplar con un estado de conservación de 9 sobre 10 por valor de 3.207.852 dólares, mientras que los siguientes tres puestos entre los mejores vendidos están también ocupados por otras copias de esa misma tirada⁵⁰⁴, incluyendo el famoso cómic adquirido en su día por el actor Nicolas Cage⁵⁰⁵. La imagen de aquella portada ha

⁵⁰⁴ El segundo, comprado por Nicolas Cage, fue vendido en 2011 por 2.161.000 dólares también con un estado de conservación de 9 sobre 10. El tercero marca la venta más reciente, realizada en 2018 por 2.052.000 dólares –grado de conservación 8,5 sobre 10–. Y el cuarto puesto, curiosamente, lo ocupa la misma copia que más tarde establecería el récord, en 2010 vendida por 1.500.000 dólares y con un estado de conservación de 8,5 sobre 10. En la lista de los cómics vendidos por más de un millón de dólares todavía hay espacio para un quinto ejemplar del primer número de *Action Comics*, el cual ocupa el séptimo puesto con una venta exacta de un millón de dólares en 2010 –grado de conservación 8 sobre 10–. El quinto y sexto lugar de esa lista son los únicos no ocupados por ese mismo cómic: corresponden respectivamente al decimoquinto número de *Amazing Fantasy* (Vol. 1, #15, Marvel Comics: agosto de 1962) –el cual recoge la primera aparición de Spider-Man, vendido en 2011 por 1.100.000 dólares y un estado casi perfecto de 9,6 sobre 10–, y el vigésimo séptimo de *Detective Comics* (Vol. 1: #27, mayo de 1939) –primera aparición de Batman, vendido por 1.075.000 dólares en febrero de 2010 con un estado de conservación de 8 sobre 10– (EuropaPress, 2018).

⁵⁰⁵ La admiración del actor Nicolas Cage por el Hombre de Acero es bien conocida en Hollywood: entre los proyectos fallidos más famosos del cine se encuentra el *Superman Lives*, abortado en 1998 y el cual iba a ser protagonizado por Cage. El proyecto, que contaba con guion de Kevin Smith –director que se había hecho un nombre en el panorama independiente con películas como *Mallrats* (Smith, 1994) o *Clerks* (Smith, 1995), en las que el mundo del cómic y la mitología superheroica estaban muy presentes–, se iba a inspirar en la serie *La muerte de Superman* e iba a estar dirigido por Tim Burton –en quien Warner Bros. depositaba su confianza tras su desempeño en las dos primeras entregas de Batman–. Tras sucesivas reescrituras de guion, desacuerdos sobre la historia a adaptar y condiciones del productor Jon Peters, finalmente el proyecto fue suspendido. El documental *The Death of "Superman Lives": What Happened?*

adquirido una fuerza enorme en el contexto de la cultura popular, redimensionándose en términos de iconicidad y ganando una relevancia comparable a la de tantas escenas del arte clásico que han sobrevivido al paso del tiempo. Tanto es así que Bryan Singer, en esa revisión nostálgica que era *Superman Returns*, no dudó en replicar la escena a modo de homenaje. Ahora bien, lo realmente interesante es detectar el gesto autoral, que se define en un tiempo y en unas circunstancias concretas: si, gracias a los efectos digitales, Singer optó por replicar aquella imagen como sentida reverencia hacia aquella portada, es porque había pasado el tiempo suficiente para que fuera percibido su valor como origen del mito. Ese tiempo que abarca varias décadas es el espacio en el que no sólo se había construido la mitología de Superman, sino la del superhéroe moderno. Es un tributo que desde un prisma sentimental alude no al superhéroe primigenio, sino también al universo de figuras extraordinarias que desencadenó y que transformó irreversiblemente las industrias



El sentido homenaje de Bryan Singer en *Superman Returns* a la icónica imagen de Superman levantando un coche en la portada del primer número de *Action Comics*

culturales. Dicho homenaje, por ejemplo, hubiera sido impensable en el serial *Superman*, producido en 1948 por la Columbia Pictures. En primer lugar, porque los medios

(Jon Schnepp, 2015) también apunta como una de las causas al inoportuno momento para la *major* tras varios fracasos sucesivos como *Mensajero del futuro* (*The Postman*, Kevin Costner, 1997), *Steele* y *Batman & Robin* (Barber, 2018). La cancelación supuso un revés para el sueño del actor de interpretar al superhéroe. En 1997 se había hecho con el preciado número uno de *Action Comics* por valor de 150.000 dólares, pero en 2000 este fue robado de su casa y permaneció durante más de una década en paradero desconocido hasta abril de 2011, cuando apareció en un almacén del Valle de San Fernando. Relanzado de nuevo por subasta, el actor volvió hacerse con él por la citada cifra de 2.161.000 dólares, por aquel entonces récord (Lewis, 2011). La pasión de Cage por el personaje es tal que incluso llamó a uno de sus hijos Kal-El, el nombre kryptoniano de Superman.

dedicados a la adaptación eran considerablemente más limitados. En segundo lugar, porque la cercanía del nacimiento del personaje –sólo 10 años antes– no hubiera articulado las mismas asociaciones míticas entre el público, que convivía con sus aventuras gráficas. Y, en tercer lugar, y en parte como consecuencia del anterior factor, porque su consideración social, pese a su éxito, se circunscribía al entretenimiento menor y secundario, extendido en las aventuras episódicas de serial y lejos de ocupar un lugar capital en el olimpo de la cultura popular, para lo cual todavía tendría que atravesar décadas de crisis, renacimientos y reafirmaciones. Para que ese salto a la primera línea de Hollywood tuviera lugar el superhéroe necesitaría de ese tiempo prudencial en el que superaría sus propias adversidades –de nuevo, el doctor Wertham emerge como villano en esta historia– e incluso necesitaría que el propio Hollywood cambiase para poder irrumpir de modo definitivo. Cuando lo hizo, esa mitología había alcanzado su madurez, y el cómic había ganado en su supervivencia su legítimo derecho a extender su imaginaria a la pantalla. El problema que restaba en esa expansión no era otro que el planteado por la aproximación formal: en el momento en el que el superhéroe, en tanto que punta de lanza del medio, conquistó el espacio del *blockbuster*, este se vio acuciado por la exigencia de lo verosímil. Mientras el cómic había encontrado en las derivas gráficas una libertad prácticamente total –obviando, claro está, las limitaciones impuestas en distintos contextos de la industria– para desarrollar universos paralelos, ampararse en los géneros fantásticos y de ciencia-ficción y apelar al *sense of wonder*, la consagración audiovisual de esos mundos se encontraba con las barreras marcadas por el profílmico, anclado a un mundo físico e histórico que requería de una adaptación profunda para simular aquel al que hacía referencia. Sólo unos pocos años antes de que el *Superman* de Richard Donner se erigiera como el modelo a seguir para un futuro de grandes adaptaciones del cómic, Steven Spielberg había tenido serios problemas para conferir autenticidad al tiburón mecánico utilizado en *Tiburón*, hasta el punto de optar en última instancia por mantenerlo oculto durante la mayor parte del metraje. Esta célebre anécdota proporciona una idea estimada de hasta qué punto el incipiente *blockbuster* del Nuevo Hollywood encontraría problemas en su relación con lo real. En el caso del filme de Donner, la clave residía en las secuencias de vuelo: si el espectador encontraba creíble los desplazamientos aéreos del héroe de Krypton, aceptaría su transposición del cómic al cine y entraría de lleno en el relato. El efecto creado por Zoran Perisic, en ese sentido, salvó con pericia la distancia que precisaba para alcanzar ese efecto de verdad del que dependía el sustento del mito. Casi tres décadas después, *Superman Returns* incorporaba ese vuelo desde la textura

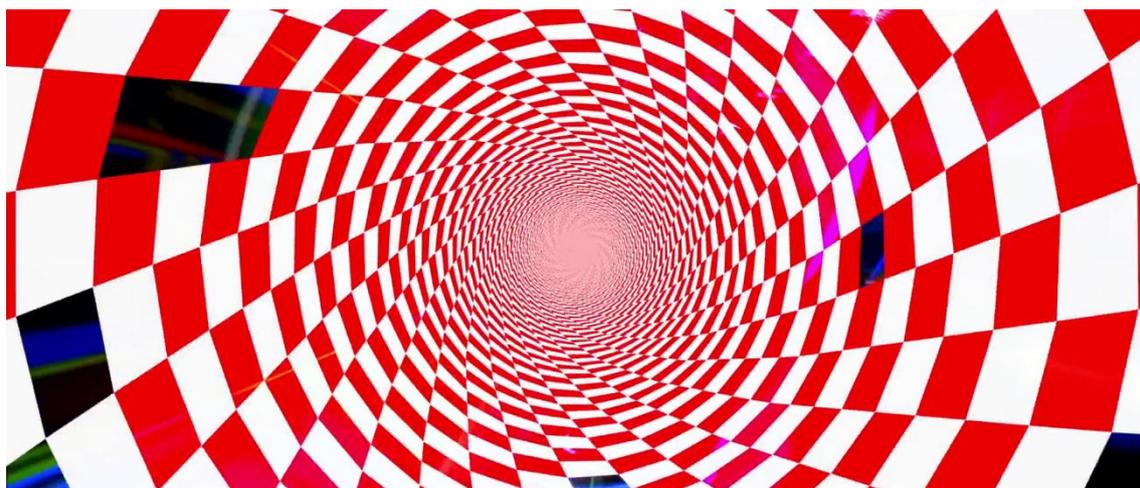
digital y plenamente normalizado. El margen para la maravilla, para la sorpresa, ya no residía en la verosimilitud del vuelo, sino en que este ya era parte cotidiana del espectáculo. Ese margen se había reeditado y ahora vivía en la elaboración de escenas más complejas visualmente –aquella en la que Superman consigue evitar un accidente de avión– y en establecer vínculos emocionales con el fan subrayando su consciencia del bagaje que comporta el personaje, es decir, replicando esa icónica y seminal hazaña en la que alza un coche con fuerza sobrehumana.

El pixel es la unidad mínima a partir del cual se constituye la inmaterialidad esencial de esa imagen, la cual ha visto su naturaleza alterada de manera irremisible. Del *blockbuster* analógico al digital media no sólo un reajuste en los procesos de producción y post-producción, sino también en la calidad referencial de la imagen y, por extensión, en las formas de la adaptación. Si previamente era necesario recurrir a la ingeniería visual para cruzar la frontera de lo irrealizable, hoy ese límite ha sido traspasado de antemano y cualquier presupuesto es aceptado como posible desde el plano digital. El titánico trabajo desempeñado por el artista de efectos especiales FX para construir un licántropo realista y puro en su fisicidad en *Un hombre lobo americano en Londres* (*An American Werewolf in London*, John Landis, 1981) da paso al monstruo digitalizado de *El hombre lobo* (*The Wolf Man*, Joe Johnston, 2010): los géneros se reescriben dejando atrás cualquier tipo de limitación, pues la imagen es ahora un texto mutable y a plena disposición del creador. Este, frente a la imagen digital, halla una libertad ilimitada en la creación de nuevos universos, pero paradójicamente se ve obligado a responder ante un conglomerado de imágenes preexistentes cuando aborda un proceso de adaptación. La tradición icónica le fuerza sin remedio a replicar formas específicas bajo las que un personaje o un escenario han ganado su popularidad. La adaptación del cómic al cine, en fin, se define hoy en esa doble premisa que permite derivas inexploradas al tiempo que guía la imagen por determinados cauces que identifiquen la fuente adaptada.

Un nuevo mundo

Esa imagen maleable ha permitido una reestructuración del lenguaje audiovisual que amplía sus fronteras expresivas. Pocos cineastas son más conscientes de ello que las hermanas Wachowski. La célebre elección entre la pastilla roja y la pastilla azul que

ofrece Morfeo (Laurence Fishburne) a Neo en *Matrix* no opera exclusivamente como una de tantas alusiones en la película a *Alicia en el País de las Maravillas*: es la escena que mejor simboliza esa puerta que se abre a la digitalización, todo un nuevo mundo en el que la forma admite cualquier deriva de la imaginación. A partir de ese momento, la gris realidad de Thomas Anderson (Keanu Reeves) se torna en un infinito vertiginoso de artes marciales, persecuciones imposibles, ciudades subterráneas, salvadores mesiánicos y villanos indestructibles. Hay, sin embargo, otro título posterior a la celebrada trilogía que se propone como el verdadero éxtasis de ese universo digital tal y como lo entienden sus creadoras. Pese a pasar más desapercibida⁵⁰⁶ entre el público y ser denostada por la crítica, *Speed Racer* era un título plenamente coherente con el afán de experimentación de sus creadoras, una cinta libérrima que empleaba el tapiz digital para fagocitar las sinergias visuales del *anime* nipón. En ella de nuevo es fácil identificar esa secuencia que remarca la transición consciente de un cine analógico a uno digital de renovadas posibilidades. En la carrera final y apoteosis de su relato, Speed (Emile Hirsch) consigue la victoria con una espectacular remontada con la que, además, bate el récord establecido por su hermano. El triunfo supone una reconciliación con un pasado trágico dado por la trágica desaparición de aquel, al tiempo que una restauración de la fe de su protagonista en su pasión por la velocidad más allá de la adulteración de las competiciones automovilísticas. Ese clímax adopta una forma muy especial, pues en el *sprint* que culmina esa carrera visualmente orgiástica su monoplaza atraviesa la nube de fuego y piezas mecánicas resultantes del choque de sus dos últimos competidores para desembocar en un haz de luz



La experimentación digital desemboca en la abstracción en el clímax de *Speed Racer*

⁵⁰⁶ *Speed Racer* fue un fracaso sin paliativos, recaudando apenas 44 millones de dólares a nivel doméstico y 50 en taquillas extranjeras, un total de 93 millones de dólares que quedaban muy lejos de cubrir sus 120 millones de dólares de presupuesto. Fuente: Box Office Mojo.

que, a su vez, acaba tornándose en una espiral de rectángulos rojos y blancos que remite a los motivos de la meta.

Es la sublimación estética de ese deseo largamente perseguido que tiene un precedente significativo en el inicio del largometraje: Speed todavía niño, en la escuela, ignora los ejercicios encomendados por la profesora y se pierde en la fantasía de una carrera. En las esquinas inferiores de su libro de clase dibuja la secuencia de unos coches chocando, y pocos segundos después el espacio que le envuelve se torna un indefinido túnel de múltiples colores y el pupitre en un automóvil que conduce adelantando a rivales animados bidimensionalmente y de modo esquemático, escolar. La relación entre ambas



El infinito digital o la forma de un sueño en *Speed Racer*

escenas pone de relieve esa evolución de un sueño que las Wachowski consiguen cifrar en lo abstracto: el sueño de Speed de convertirse en el mejor piloto de la historia, pero también el digital de lanzarse de cabeza a la reproducción de lo imposible. Segundos después de que el héroe haya cumplido al fin su objetivo y se vea anonadado por miles de flashes, luces y vítores, un emocionado comentarista proclamará: «*It's a whole new world, baby. It's a whole new world*»⁵⁰⁷. Las palabras ratifican ese nuevo estatus del lenguaje audiovisual, ya despojado de confines y buceando en un continuo inagotable de formas variantes.

⁵⁰⁷ « *It's a whole new world, baby. It's a whole new world.* »

Habilitado ese nuevo mundo, el lenguaje audiovisual ha renegociado los términos en los que se vincula con lo entendido como real y con otros medios. En suma, ha revisado sus relaciones intermediales y lo ha hecho de manera específica con el cómic, aquel con el que compartía un plano visual determinante y aquel que le permitía nutrirse de una fecunda mitología que además venía ya predefinida desde su construcción verbo-icónica. Echando la vista atrás, cabe recordar que el cómic siempre fue un aliado valioso para el cine desde la ya lejana época de los seriales, contemporáneos al nacimiento de los titanes editoriales de Detective Comics y raudos a la hora de sacar provecho de sus éxitos –lo cual ya confirmaba la eficacia de la industria del cine a la hora de explotar referentes culturales, incluso en contextos como la Gran Depresión o la Segunda Guerra Mundial–. No obstante, esa alianza siempre se había dado condicionada. El hecho de que los cómics fueran visualmente trasvasados al formato de serial habla indirectamente de la consideración social hacia un medio que aún se entendía como menor y que, por tanto, era confiado a presupuestos y/o productoras menores, lejos de los números manejados por superproducciones como *Lo que el viento se llevó*. Que fueran víctimas de la incomprensión, la censura y la autocensura durante las décadas siguientes fue, como se ha señalado, otro factor clave en su maduración como medio. Ni siquiera el renacer del *blockbuster* en los 70, pese a su reafirmación de legitimidad de correspondencias entre cine y cómic, eximió al segundo de profundas crisis estructurales. Es inevitable, pues, volver a la historia de ambos medios en paralelo y delimitar la confluencia de sus expresiones pasando por esos hitos, como es inevitable preguntarse cómo ha transformado esa concurrencia la imagen digital.

En esa mirada retrospectiva que transita entre estatus y modelos de adaptación en el último medio siglo, Dru Jeffries no dudaba en apuntar a esa digitalización como elemento cardinal en las mutaciones audiovisuales contemporáneas:

Aunque películas precedentes encontraron distintas formas de incorporar aspectos formales asociados al cómic en su sistema estilístico cinematográfico, la era de la realización digital ha visto un incremento en la capacidad de los cineastas para hibridar medios exponencialmente. La reducción de toda representación –ya sea visual o auditiva; en movimiento

o estática; dibujada, escrita o filmada— a una cadena de código binario permite la combinación de una variedad de formas mediales antaño distintas, de modo que el cine absorbe las estrategias representacionales de otros medios en un dinámico juego formal. La línea que separa una estética cinematográfica de una computacional es cada vez más difusa⁵⁰⁸.

En la reflexión de Jeffries se asocia, por tanto, la hibridación a la digitalización, siendo el primero el fenómeno estético que se refrenda como consecuencia del segundo. Pero quizá resulte incluso más relevante el hecho de que el autor llame la atención sobre la propia naturaleza de la imagen preparada para su consumo, pues apelando a ese código binario nos recuerda que esta ya no es un resultado directo de la experiencia física del mundo, sino de su simulación digital entendida de todos modos como verdadera. Esto marca necesariamente un kilómetro cero que cabe tener muy presente en cualquier pensamiento sobre la evolución de los medios en sus representaciones de imagerías e imaginarios. Por otra parte, su articulación sirve asimismo para fundar la primera de las cinco conclusiones que se extraen de este dilatado estudio sobre las relaciones intermediales e intertextuales entre cine y cómic, las cuales se enumeran como sigue:

- 1. La digitalización ha transformado esencialmente los procedimientos formales de la adaptación del cómic al cine.** Se trata de una alteración que radica en el mismo corazón del signo, en su capacidad de significar. La imagen, al perder la materialidad que le confería el soporte fílmico, se ha deshecho también de las limitaciones que impone el mundo histórico a través del profílmico⁵⁰⁹. El Batman del formato serial o el Hulk televisivo se obligaban a un realismo que colisionaba frontalmente con las ataduras de la representación de sus habilidades extraordinarias, las cuales el primero superaba mediante un

⁵⁰⁸ « Though earlier films found distinct ways of incorporating formal aspects associated with comics into their cinematic stylistic system, the digital era of filmmaking has increased filmmakers' ability to hybridize media exponentially. The reduction of all representation –be it visual or aural; moving or static; drawn, written, or filmed– to a string of binary code allows a variety of formerly distinct media forms to combine, for film to absorb the representational strategies of other media in a dynamic play of forms. The line that separates a cinematic aesthetic from a computational one is increasingly blurred. » (Jeffries, 2014: 8)

⁵⁰⁹ Entendiendo profílmico bajo la definición que propone Francisco Javier Gómez Tarín, como «el espacio situado ante el objetivo de la cámara y todo cuanto en él está contenido» (Gómez Tarín, 2011: 111).

acomodamiento al relato detectivesco o policiaco⁵¹⁰ y el segundo a través de un costoso trabajo de efectos de maquillaje. Al reinventarse digitalmente, esa imagen puede manifestar libremente las hazañas nocturnas del Hombre Murciélago o inscribir las mutaciones de Bruce Banner en un plano que opera sin problemas como simulado reflejo de un referente real, es decir, una textura naturalista que alude a un universo que de hecho no existe. Es el parentesco de lo hiperreal y es cada vez más perfecto en su presunta transparencia, desde el tosco Hulk de Ang Lee al perfeccionado y en pleno dominio de su ira en *Vengadores: Endgame*. Las implicaciones no son sólo de carácter textual: la imagen ha cambiado en sus mismas propiedades ontológicas, pero con ella han cambiado los procesos de producción que la gestan y su tratamiento en post-producción, hasta el punto de qué, según qué casos, esa distinción de las distintas etapas en la realización de un largometraje puede perder el sentido que adquiriría en el contexto analógico. De hecho, es necesario señalar que esa expresividad abierta ha modificado incluso el mismo acto de escribir historias, en tanto que los guionistas saben de antemano que, por mucha complejidad que depositen en una escena, esta encontrará en la ingeniería digital su vía para existir;

- 2. La intermedialidad impulsada por las herramientas digitales y por la maleabilidad del plano cinematográfico ha permitido un grado mayor de experimentación sobre la imagen, de modo que esta puede hacer referencia de manera más directa a otros lenguajes mediales, en general, y al del cómic, en particular.** En tanto que esa imagen permite la máxima libertad, la producción digital ha albergado nuevos impulsos creativos, ya sea dentro de la industria de Hollywood o fuera de ella, que han apostado por aprovechar esas nuevas herramientas para aproximarse a las expresiones propias de otros medios de características más o menos afines al cine. En ese renovado entorno, forjado a golpe de avances técnicos en el curso de varios decenios, el cómic ha ganado

⁵¹⁰ Lo cual no es, ni mucho menos, ajeno al espíritu original del personaje. Jeffries recuerda que «Batman podrá ser un superhéroe, pero es meramente un ser humano extraordinario con un disfraz, un arsenal de armas y un intelecto superior en lugar de superpoderes propios. En este sentido, en los cómics es referido con frecuencia como *el mejor detective del mundo*». En el original: « Batman may be a superhero, but he is merely an extraordinary human with a costume, an array of weaponry, and superior intellect in lieu of superpowers proper. To this end, in the comics he is commonly referred to as the “world’s greatest detective”. » (Jeffries, 2014: 194)

un papel decididamente protagónico, en tanto que el componente visual de su lenguaje invitaba a repensarlo formalmente en la pantalla. Ya sea eventualmente en el marco de grandes superproducciones, o bajo una intensa referencialidad en trabajos de cariz más independiente, los puentes formales del cine al cómic se han tendido de manera paulatina concretados en recursos que replicaban estructuras o elementos lingüísticos del segundo: el empleo literal de viñetas en el interior del encuadre, bocadillos de pensamiento o diálogo, onomatopeyas, personajes dibujados, cajas de texto y marcas gráficas remiten de manera franca a ese lenguaje, pero también lo puede hacer de manera indirecta el uso del *slow-motion*, *fast-motion*, el *time-lapse*, la imagen congelada, el *bullet-time*, el plano-secuencia digital, la tecnología de captura de movimientos, la pantalla partida y las distintas derivaciones de la composición digital, la inserción de complementos digitales o la digitalización del espacio en el que tiene lugar la acción. Elementos todos ellos que reelaboran, por vías distintas, las operaciones significantes y procesos de lectura relacionados con el ámbito gráfico. También, elementos que habilitan una ruptura de la transparencia discursiva de la narración clásica cinematográfica y que desvelan la consciencia intermedial que trabaja bajo las imágenes de esas adaptaciones. De este modo, la imagen audiovisual vive su momento de mayor cercanía con el cómic, ya sea por sus estrategias referenciales o por el hecho de que el incremento de adaptaciones ha reforzado su dimensión popular. La división lingüística entre uno y otro, evidentemente, sigue estando presente y es en última instancia inviolable: salvo en el caso de la inserción literal de viñetas estáticas en el plano, el cine no puede permitirse ese estatismo como formalismo vertebrador de sus cauces narrativos. No obstante, dispone de útiles digitales para reinterpretar aquellas características del cómic que no se pueden integrar sin comprometer la naturaleza cinemática, ya sea sus constantes ejercicios de síntesis visuales o sus descomposiciones, su dependencia verbal o sus elipsis;

- 3. Asimismo, esa intermedialidad ha permitido una mayor literalidad en la capacidad referencial de la imagen.** Una de las consecuencias más palpables de esa mayor fluidez intermedial como resultado de la digitalización de la imagen es la iniciativa de cineastas como Edgar Wright en *Scott Pilgrim contra el mundo*, Zack Snyder en *300* y *Watchmen* o Robert Rodriguez y Frank Miller

en *Sin City: Ciudad del pecado* y *Sin City 2: A Dame to Kill For*, por citar sólo algunos: interpretar la fuente como texto a adaptar con la mayor literalidad posible, hasta el punto de reproducir estéticamente sus viñetas mediante la réplica de angulaciones, colores, elementos gráficos como cajas de textos y onomatopeyas, claroscuros y condiciones de luz, posiciones y posturas de los personajes o incluso ralentizando la imagen para obtener un efecto cercano a la congelación que refuerce el vínculo referencial con el panel citado. El grado máximo de literalidad visual, por lo tanto, se asocia aquí al grado máximo de fidelidad, lo que no hace sino enfatizar el respeto del adaptador hacia el objeto de su adaptación y su importancia cultural. Por otro lado, se tratan estas de estrategias formales que no constituyen una tendencia al alza en el contexto del *mainstream* y por tanto en el grueso de las adaptaciones que se llevan a cabo sobre cómics –capitalizadas por los conglomerados Disney-Marvel y Warner-DC–. Más bien se corresponden con proyectos habitualmente aledaños a esa generalidad marcada por la superproducción, de presupuestos variables, pero en ningún caso propios de la primera línea del *blockbuster*, y sobre todo marcados por una poderosa presencia autoral, en la que se dan uno o varios impulsores definidos que imponen su visión sobre la obra y que incluso pueden proceder directamente del medio gráfico, caso de Frank Miller. En otros casos, esa implicación también puede darse para supervisar una adaptación que se desvía considerablemente de las ramificaciones originales y en la que dicha literalidad juega un papel secundario o residual, caso de Mike Mignola en la saga *Hellboy* o de Mark Millar en la de *Kingsman*;

- 4. El *blockbuster* contemporáneo basado en el cómic aprovecha esas posibilidades expresivas que brinda la digitalización de la imagen, pero su modelo de adaptación sigue inspirándose esencialmente en el establecido por *Superman*, de Richard Donner.** Es decir, el *blockbuster* tipo de Hollywood no ha cambiado sustancialmente en el modo de incorporar las mitologías del cómic, pues sigue acomodándolas al contexto cinematográfico seleccionando aquellos personajes y líneas narrativas que encuentran un mayor acomodo, independientemente de que el orden universal de uno o varios personajes sea otro en la pantalla o que incluso cambie varias veces en función de su éxito –el caso de las adaptaciones de *Spider-Man*, con un universo

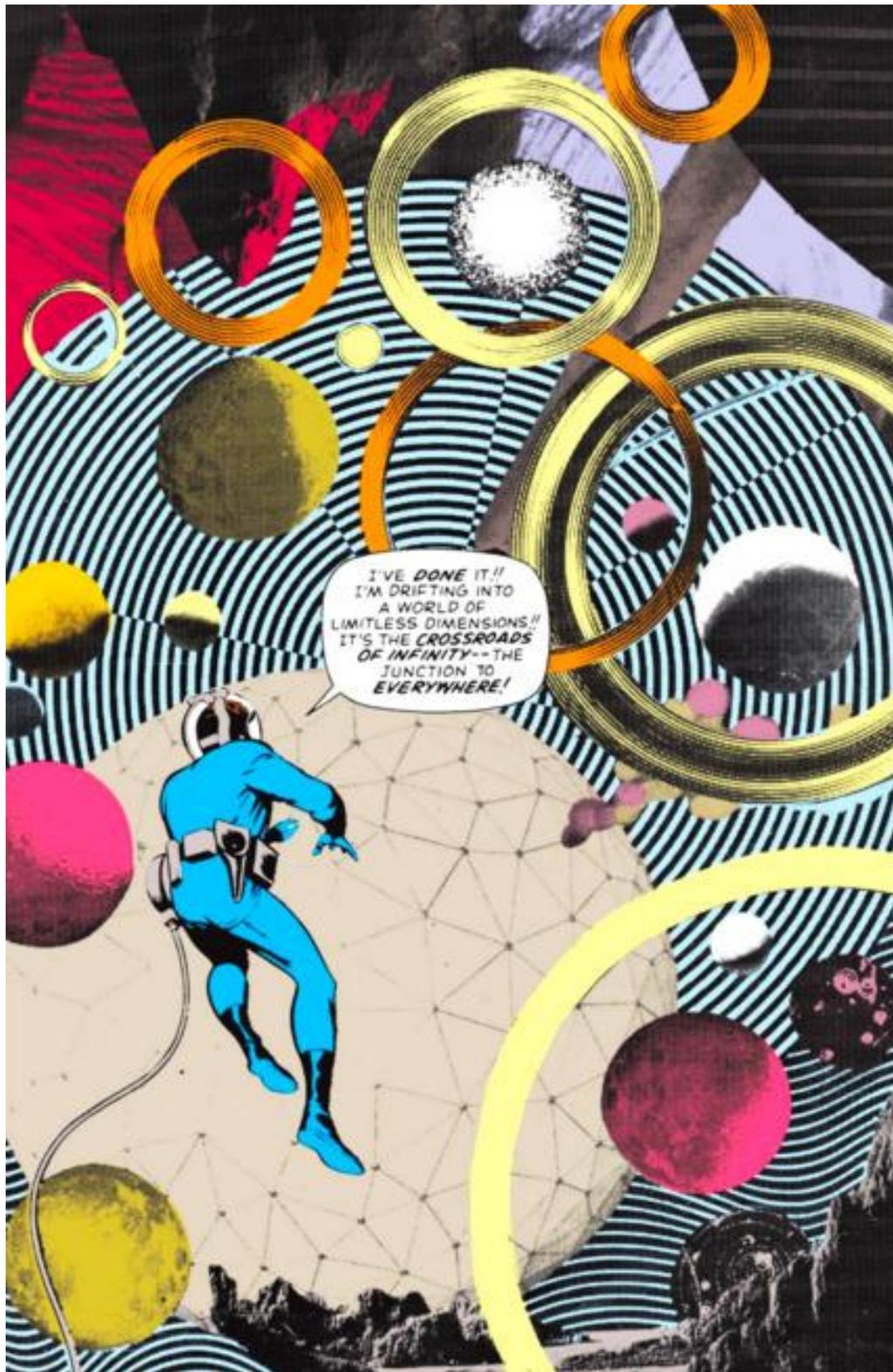
reiniciado en múltiples ocasiones— o de una reorganización industrial que afecte a los derechos de explotación —la compra de Fox a manos de Disney, que entre otras consecuencias comporta la interrupción de la saga *X-Men* y la integración de sus mutantes en el futuro del MCU—. Sí ha habido, sin embargo, una profunda transformación en lo que respecta a su pertenencia estructural a una franquicia, pues la llegada del MCU y del DCEU ha supuesto la apropiación de un modelo de explotación característicamente editorial. Este modelo propone una estructuración a gran escala de múltiples relatos que pueden tomar la forma de largometrajes, series, cortometrajes y webseries que trazan continuidades y vínculos narrativos entre sí al tiempo que están jerarquizados en el interior de una estructura global que dosifica cada entrega como parte de un calendario que responde a intereses mercadotécnicos —y que, en mayor o menor grado, condiciona también el tono y desarrollo de esas entregas en pro de una coherencia del conjunto, con posibles fricciones en el control creativo—. Los senderos narrativos del cómic, complejos y repletos de desvíos y multiversos, han encontrado una respuesta cinematográfica que, de hecho, crea nuevas interdependencias estéticas y narrativas con ellos, originando un inabarcable espectro de formas culturales en el que el consumidor puede bucear seleccionando su grado de participación;

- 5. La adaptación al cine de universos narrativos que encuentran su origen en las páginas de los cómics se ha visto en gran medida condicionada por las sinergias creadas entre sendas industrias a lo largo de su historia.** Las cuales, hasta hace poco más de una década, se caracterizaban por un caótico reparto de derechos a menudo como resultado de crisis tanto a nivel editorial —la ya citada crisis de la década de los 90 en el ámbito del cómic y sus nefastas consecuencias en Marvel— como cinematográfico —los fracasos de Warner Bros. durante el mismo decenio que fueron parte causante la cancelación de un nuevo proyecto de adaptación de Superman—. La reagrupación de derechos que tuvo lugar en las dos décadas siguientes, en confluencia con la consolidación del cine digital, es la principal causa de la configuración actual de un *mainstream* dominado por la figura del superhéroe, mito cuya supervivencia más allá de las páginas llegó a aferrarse tiempo atrás a producciones de serie B o coproducciones internacionales de bajo presupuesto, pero cuyas consagración

audiovisual y vigencia hoy lideran los mayores esfuerzos presupuestarios de Hollywood y también sus mayores éxitos.

Estas cinco conclusiones deben ser entendidas como coordenadas de un viaje que conduce desde la viñeta al fotograma, un trasvase que, pese a todo lo constatado, a día de hoy no ha hecho sino exhibir una parte de su potencialidad. A la hora de diseccionar una relación tan compleja como la que mantienen cómic y cine, estas reflexiones pueden servir de guía e incitar a debates de lo más prometedores sobre la intermedialidad, la intertextualidad y las cuestiones formales que atañen a estas. Pero del mismo modo que pueden ser Cicerón de esa curiosidad, se conforman con saberse meras viñetas en una página o fotogramas en el transcurrir de un plano: son señalizadoras de lo representativo en la naturaleza de esos vínculos inagotables, pero permanecen incompletas si no son parte de un continuo de exploración de las infinitas particularidades, improvisaciones, e inspiraciones que moran en esas perseguidas correspondencias. En ese sentido, hablar por ejemplo del estatismo de una imagen gráfica implica facilitar la comprensión de unas características formales, pero también, en un sentido abstracto, ser injusto con el infinito de posibilidades que se despliega ante los ojos de un lector. Umberto Eco lo intuyó en el cielo onírico, indescifrable de *Krazy Kat*, y del mismo modo uno puede detectar esa imagen enmarcada pero infinita en una de las más líricas viñetas extraídas de las aventuras de los Cuatro Fantásticos. En *Fantastic Four* (Vol. 1, #51, Jack Kirby y Stan Lee, Marvel Comics: junio de 1966), Reed Richards consigue adentrarse en el interior de la Zona Negativa, un reino delirante y gobernado por formas inconcretas que Kirby creó a partir de un foto-collage. En su tránsito a través de la abstracción, Mr. Fantástico se muestra de espaldas y flotando frente a una colección de mundos, anillos y líneas que bien podría remitir a las técnicas del *pop art*. El superhéroe, del que no vemos su expresión, revela no obstante su asombro en sus palabras, englobadas en un clásico bocadillo de diálogo: «*¡Lo hice! ¡Estoy a la deriva en un mundo de dimensiones ilimitadas! Es la intersección del infinito. ¡El cruce de todas partes!*⁵¹¹». Ese paisaje fantasmal que contempla, despojado de certezas, es el intersticio en el que cómic y cine se encuentran en la era digital. Un lugar o no-lugar en el que lo dimensional es la propiedad de una imaginación sin límites.

⁵¹¹ «*I've done it!! I'm drifting into a world of limitless dimensions!! It's the crossroads of infinity. The junction of everywhere!*»



Reed Richards/Mr. Fantástico, flotando en la Zona Negativa, o la intersección de un infinito de posibilidades formales

7. Obras audiovisuales citadas

Cortometrajes y medimetrajes

A Funny Thing Happened on the Way to Thor's Hammer (Leythum, 2011)

Agent Carter (Louis D'Esposito, 2013)

All Hail to the King (Drew Pearce, 2014)

Aquel ritmillo (Javier Fesser, 1996)

Buck Rogers in the 25th Century (Dr. Harlan Tabell, 1934)

Dentist Love (Bill Nolan, 1925)

Dream of a Rarebit Fiend (Wallace McCutcheon y Edwin S. Porter, 1906)

Dreams of the Rarebit Fiend: Bug Vaudeville (Winsor McCay, 1921)

Dreams of the Rarebit Fiend: The Flying House (Winsor McCay, 1921)

Dreams of the Rarebit Fiend: The Pet (Winsor McCay, 1921)

El secdeto de la tlompeta (Javier Fesser, 1995)

Feline Follies (Otto Messer, 1919)

Flip's Circus (Winsor McCay, 1921)

Gertie the Dinosaur (Winsor McCay, 1914)

I'll Be Glad When You're Dead You Rascal You (Dave Fleischer, 1932)

Item 47 (Louis D'Esposito, 2012)

Krazy Kat and Ignatz Mouse at the Circus (Leon Searl, 1916)

Krazy Kat Goes A-Wooing (Leon Searl, 1916)

L'arroseur arrosé (Louis y Auguste Lumière, 1896)

La sortie de l'usine Lumière à Lyon (Louis y Auguste Lumière, 1895)

Love's Labor Lost (Vernon Stallings, 1920)

Mortadelo y Filemón, agencia de información (Rafael Vara, 1966)

Out of the Inkwell (Max Fleischer, 1918-1929) [Serie de cortometrajes]

Popeye the Sailor (Dave Fleischer, 1933)

Rest in Peace (Stolpskott Film, 2000)

Snow-White (Dave Fleischer, 1933)

Steamboat Willie (Ub Iwerks y Walt Disney, 1928)

The Consultant (Leythum, 2011)

The Kiss (William Heise, 1896)

The Stork Exchange (Manny Gould y Ben Harrison, 1927)

Visit to Picasso (Bezoek aan Picasso, Paul Haesaerst, 1949)

Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics
(Winsor McCay y J. Stuart Blackton, 1911)

Series, telefilmes, mini-series, webseries, largometrajes para vídeo y largometrajes inéditos

30 Days of Night: Blood Trails (Victor Garcia, FEARNET: 2007)

30 Days of Night: Dark Days (Ben Ketai, 2010)

30 Days of Night: Dust to Dust (Ben Ketai, FEARNET: 2008)

Agent Carter (Christopher Markus y Stephen McFeely, ABC: 2015-)

Agentes de S.H.I.E.L.D. (Agents of S.H.I.E.L.D., Maurissa Tancharoen, Jed Whedon y Joss Whedon, ABC: 2013-)

Agents of S.H.I.E.L.D.: Slingshot (ABC: 2016)

Aquaman (CBS: 1967-1970)

Arrow (Greg Berlanti, Marc Guggenheim y Andrew Kreisberg, The CW, 2012-)

Ash vs. Evil Dead (Ivan Raimi, Sam Raimi y Tom Spezialy, Fox: 2015-2018)

Astro City (FremantleMedia: sin fecha prevista)

Bandersnatch (David Slade, Netflix: 2018)

Batman (William Dozier y Lorenzo Semple Jr., ABC: 1966-1968)

Batman & Mr. Freeze: SubZero (Boyd Kirkland, 1998)

Batman Beyond (Warner Bros. Television: 1999-2001)

Batman Beyond: Return of the Joker (Curt Geda, 2000)

Batman: La máscara del fantasma (Batman: Mask of the Phantasm, Eric Radomski y Bruce W. Timm, 1993)

Batman: Mystery of the Batwoman (Geda, 2003)

Batman: The Animated Series (Jean MacCurdy y Tom Ruegger, Fox: 1992-1995)

Black Lightning (Salim Akil, The CW: 2018-)

Blade: The Series (David S. Goyer y Geoff Jones, Spike: 2006)

Blondie (Gary Belkin y Chic Young, CBS: 1968-1969)

Buck Rogers (Ford Beebe y Saul A. Goodkind, 1939)

Captain America (Rob Holcomb, CBS: 1979)

Captain America (Albert Pyun, 1990)

Captain America II: Death Too Soon (Ivan Nagy, CBS: 1979)

Cloak & Dagger (Joe Pokaski, Freeform: 2018-)

Constantine (Daniel Cerone y David S. Goyer, NBC: 2014-2015)

Constantine: City of Demons (Greg Berlanti y David S. Goyer, CW Seed: 2018-2019)

Daredevil (Drew Goddard, Netflix: 2015)

Dr. Strange (Philip DeGuere Jr., CBS: 1978)

El armario del tiempo (Rafael Vara, 1971)

El coche fantástico (Knight Rider, Glen A. Larson, NBC: 1982-1986)

Expediente X (The X-Files, Chris Carter, FOX: 1993-)

Fantastic Four (Jack Kirby y Stan Lee, ABC: 1967-1968)

Fear the Walking Dead (Robert Kirkman y Dave Erickson, AMC: 2015-)

Freedom Fighters: The Ray (Greg Berlanti y Marc Guggenheim, CW Seed: 2017-2018)

Goomer (Canal 33: 2002)

Gotham (Bruno Heller, Fox, 2014-2019)

Hawkeye (Marvel Studios, 2021-)

HBO's Tales from the Crypt (Steven Dodd, HBO: 1989-1996)

Historias de la puta mili (Jesús Font, Telecinco: 1994)

Iron Fist (Scott Buck, Netflix: 2017-2018)

iZombie (Diane Ruggiero y Rob Thomas, The CW: 2015-)

Jessica Jones (Melissa Rosenberg, Netflix: 2015-2019)

Josie and the Pussycats (Dan DeCarlo y Richard Goldwater, CBS: 1970-1972)

Krypton (David S. Goyer, Syfy: 2018-)

La masa (The Incredible Hulk, CBS: 1978-1982)

La máscara: la serie animada (The Mask, CBS: 1995-1997)

La mujer maravilla (Wonder Woman, William M. Marston y Stanley Ralph Ross, ABC y CBS: 1975-1979)

Largo Winch (Phil Bedard, Larry Lalonde y David J. Patterson, M6: 2001-2003)

Las aventuras de Superman (Adventures of Superman, Whitney Ellsworth y Robert J. Maxwell: 1951-1957)

Las aventuras de Tintín (The Adventures of Tintin, Nelvana Limited y Ellipse Programmé: 1991-1992)

Legends of Tomorrow (Greg Berlanti, Marc Guggenheim, Andrew Keisberg y Phil Klemmer, The CW: 2016-)

Legión (Legion, Noah Hawley, FX: 2017-)

Les aventures de Tintin (Belvision: 1959-1964)

Lois y Clark: Las nuevas aventuras de Superman (Lois & Clark: The New Adventures of Superman, Deborah Joy LeVine, The WB: 1993-1997)

Loki (Marvel Studios, 2021-)

Looney Tunes (Warner Bros.: 1930-1969)

Los Simpson (The Simpsons, James L. Brooks, Matt Groening y Sam Simon, 20th Century Fox Television: 1989-)

Los vigilantes de la playa (Baywatch, Michael Berk, Gregory J. Bonann y Douglas Schwartz, NBC: 1989-2001)

Lucky Luke (Jacques Thébault, Pierre Tornade y Jacques Balutin, FR3: 1984-1991)

Luke Cage (Cheo Hodari Coker, Netflix: 2016-2018)

Makinavaja (Carlos Suárez Morilla y José Luis Cuerda, La 2: 1995-1997)

Marvel's Inhumans (Scott Buck, ABC: 2017)

Men in Black: The Series (Duane Capizzi, Jeff Kline y Richard Raynis, Kid's WB: 1997-2001)

Merrie Melodies (Warner Bros.: 1931-1969)

Meteoro (Mahha GoGoGo, Tatsuo Yoshida, Fuji TV: 1967-1968)

Metropolis (Danny Cannon y John Stephens, DC Universe: 2019-)

Moon Knight (Disney +: sin fecha prevista)

Mortadelo y Filemón (Francisco Ibáñez, Antena 3: 1994-1995)

Ms. Marvel (Bisha K. Ali, Disney+: sin fecha prevista)

Mutant Turtles (Mutant Turtles: Choujin Densetsu-hen, Ashi Productions: 1996)

New Warriors (Kevin Biegel: 2018-)

Nick Fury: Agent of Shield (Rod Hardy, Fox: 1998)

Ninja Turtles: The Next Mutation (FOX Kids: 1997-1998)

Perdidos (Lost, J.J. Abrams, Jeffrey Lieber y Damon Lindelof, ABC: 2004-2010)

Powerless (Ben Queen, NBC: 2017)

Primer festival de Mortadelo y Filemón, agencia de información (Rafael Vara, 1969)

Preacher (Sam Catlin, Evan Goldberg y Seth Rogen, AMC: 2016-2019)

Project 13 (The CW: sin fecha prevista)

Runaways (Stephanie Savage y Josh Schwartz, Hulu: 2017-)

Segundo festival de Mortadelo y Filemón, agencia de información (Rafael Vara, 1970)

Shazam! (CBS: 1974-1977)

She-Hulk (Disney+: sin fecha prevista)

Smallville (Alfred Gough y Miles Millar, The WB [2001-2006] y The CW [2006-2011]: 2001-2011)

Spawn (Alan B. McElroy, HBO: 1997-1999)

Spider-Man (Stan Lee, ABC: 1967-1970)

Spider-Man (Alvin Broetz, CBS: 1977-1978)

Supergirl (Ali Adler, Greg Berlanti, Andrew Kreisberg, CBS y The CW: 2015-)

Swamp Thing (DC Universe: 2019-)

Teenage Mutant Ninja Turtles (Kevin Eastman, Peter Laird, Fred Wolf y David Wise: 1987-1996)

Teenage Mutant Ninja Turtles (Ciro Neli, Joshua Sternin y J.R. Ventimilia, Nickelodeon, 2012-2017)

The Adventures of Batman (Hal Sutherland, CBS: 1968-1969)

The Adventures of Superboy (George Blair, CBS: 1966-1969)

The Batman/Superman Hour (Hal Sutherland, CBS: 1968-1969)

The Benny Hill Show (Benny Hill, BBC/ITV: 1955-1968)

The Boys (Eric Kripke, Evan Goldberg, Seth Rogen, Amazon Prime Video: 2019-)

The Charlie Brown and Snoopy Show (Charles M. Schulz, CBS: 1983-1986)

The Crow: Wicked Prayer (Lance Mungia, 2005)

The Death of the Incredible Hulk (Bill Bixby, 1990)

The Defenders (Douglas Petrie y Marco Ramírez, Netflix: 2017)

The Falcon and the Winter Soldier (Marvel Studios: 2020-)

The Fantastic Four (Oley Sassone, 1994)

The Flash (Greg Berlanti, Geoff Johns y Andrew Kreisberg, The CW: 2014-)

The Gifted (Matt Nix, FX: 2017-)

The Incredible Hulk Returns (Nicholas J. Corea, 1988)

The Leftovers (Damon Lindelof y Tom Perrotta, HBO: 2014-2017).

The Marvel Super Heroes (1966)

The New Adventures of Superman (Hal Sutherland, CBS: 1966-1970)

The New Batman Adventures (The WB: 1997-1999)

The Punisher: Vengador (The Punisher, Mark Goldblatt, 1989)

The Secret of Isis (Marc Richards, CBS: 1975-1977)

The Shazam/Isis hour (CBS: 1975-1977)

The Superman/Aquaman Hour of Adventure (Hal Sutherland, CBS: 1967-1968)

The Trial of the Incredible Hulk (Bill Bixby, 1989)

The Walking Dead (Frank Darabont, AMC: 2010-)

The Walking Dead: Red Machete (Avi Youabian, AMC: 2017-2018)

This is America, Charlie Brown (Charles M. Schulz, CBS: 1988-1989)

Titans (Akiva Goldsman, Geoff Johns y Greg Berlanti, DC Universe: 2018-)

V de Vendetta (V for Vendetta, Channel 4: 2019-)

Vixen (Marc Guggenheim, CW Seed: 2015-2016)

WandaVision (Marvel Studios, 2021-)

Watchmen (Damon Lindelof, HBO: 2019-)

What If...? (Marvel Studios, 2021-)

Westworld (Jonathan Nolan y Lisa Joy, HBO: 2016-)

WHIH Newsfront (Youtube: 2015-2016)

Y: The Last Man (Michael Green, FX: 2019-)

Zipi y Zape (Disney Channel: 2003-2005)

Series

Ace Drummond (Beebe y Clifford Smith, 1936)

Adventures of Red Ryder (John English y William Witney, 1940)

Atom Man vs. Superman (Spencer Gordon Bennet, 1950)

Aventuras de Capitán maravilla (Adventures of Captain Marvel, John English y William Witney, 1941)

Batman (Lambert Hyllier, 1943)

Batman y Robin (Spencer Gordon Bennet, 1949)

Blackhawk: Fearless Champion of Freedom (Spencer Bennet y Fred F. Sears, 1952)

Buck Rogers (Beebe y Saul A. Goodkind, 1939)

Capitán América (Captain America, Elmer Clifton y John English, 1944)

Commando Cody: Sky Marshal of the Universe (Harry Keller, Franklin Adreon y Fred C. Brannon, 1953-)

Dick Tracy (Alan James y Ray Taylor, 1937)

Dick Tracy's G-Men (John English y William Witney, 1939)

Dick Tracy Returns (John English y William Witney, 1938)

Dick Tracy vs. Crime Inc. (John English y William Witney, 1941)

Don Winslow of the Coast Guard (Lewis D. Collins y Ray Taylor, 1943)

Don Winslow of the Navy (Ford Beebe y Ray Taylor, 1942)

Fantômas (Louis Feuillade, 1913-1914)

Flash Gordon Conquers the Universe (Ford Beebe y Ray Taylor, 1940)

Judex (Louis Feuillade, 1916)

Jungle Girl (John English y William Witney, 1941)

Jungle Jim (Ford Beebe y Clifford Smith, 1937)

King of the Royal Mounted (John English y William Witney, 1940)

Les vampires (Louis Feuillade, 1915)

Mandrake, the Magician (Norman Deming y Sam Nelson, 1939)

Marte ataca a la Tierra (Flash Gordon's Trip to Mars, Ford Beebe y Robert F. Hill, 1938)

Radio Patrol (Ford Beebe y Clifford Smith, 1937)

Secret Agent X-9 (Ford Beebe y Clifford Smith, 1937)

Secret Agent X-9 (Lewis D. Collins y Ray Taylor, 1945)

Superman (Spencer Gordon Bennet, 1948)

Tailspin Tommy (Lew Landers, 1934)

Tailspin Tommy in the Great Air Mystery (Ray Taylor, 1935)

Tarzán de las fieras (Tarzan the Fearless, Robert F. Hill 1934)

Terry and the Pirates (James W. Horne, 1940)

The Exploits of Elaine (Gasnier, George B. Seitz y Leopold Wharton, 1914)

The New Adventures of Tarzan (Edward A. Kull, 1935)

The Phantom (B. Reeves Eason, 1943)

The Perils of Pauline (Louis J. Gasnier y Donald MacKenzie, 1914)

The Shadow (James W. Horne, 1940)

Tim Tyler's Luck (Beebe y Windham Gittens, 1937)

Largometrajes

2 Guns (Baltasar Kormákur, 2013)

3 bodas de más (Javier Ruiz Caldera, 2013)

24 horas al límite (Michel Vaillant, Louis Pascal Couvelaire, 2003)

30 días de oscuridad (30 Days of Night, David Slade, 2007)

300 (Zack Snyder, 2006)

300: El origen de un imperio (300: Rise of an Empire, Noam Murro, 2014)

A Scanner Darkly (Richard Linklater, 2006)

Abyss (The Abyss, James Cameron, 1989)

Adèle y el misterio de la momia (Les aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec, Luc Besson, 2010)

Agente 007 contra el Doctor No (Dr. No, Terence Young, 1962)

Aladdín (Aladdin, Guy Ritchie, 2019)

Alba de América (Juan de Orduña, 1951)

Alicia a través del espejo (Alice Through the Looking Glass, James Bobin, 2016)

Alicia en el País de las Maravillas (Alice in the Wonderland, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske, 1951)

Alicia en el País de las Maravillas (Alice in the Wonderland, Tim Burton, 2010)

Alien, el octavo pasajero (Alien, Ridley Scott, 1979)

Amanecer de los muertos (Dawn of the Dead, Zack Snyder, 2004)

American Pop (Ralph Bakshi, 1981)

American Splendor (Shari Springer Berman y Robert Pulcini, 2003)

Anacleto, agente secreto (Javier Ruiz Caldera, 2015)

Annabelle: Creation (David F. Sandberg, 2017)

Annie (John Huston, 1982)

Ant-Man (Peyton Reed, 2015)

Ant-Man y la Avispa (*Ant-Man and the Wasp*, Peyton Reed, 2018)

Antz (Hormigaz) (Tim Johnson y Eric Darnell, 1998)

Aquaman (James Wan, 2018)

Armageddon (Michael Bay, 1998)

Art School Confidential (Terry Zwigoff, 2006)

Astérix el Galo (*Asterix le Gaulois*, Ray Goossens, 1967)

Astérix en América (*Astérix in America*, Gerhard Hahn, 1994)

Astérix en Bretaña (*Astérix chez les Bretons*, Pino van Lamsweerde, 1986)

Astérix en los Juegos Olímpicos (*Astérix aux Jeux Olympiques*, Frédéric Forestier et Thomas Langmann, 2008)

Astérix: El secreto de la poción mágica (*Astérix: Le secret de la potion magique*, Alexandre Astier y Louis Clichy, 2018)

Astérix. La residencia de los dioses (*Astérix: Le domaine des deux*, Alexandre Astier y Louis Clichy, 2014)

Astérix y Cleopatra (*Asterix et Cleopatra*, René Goscinny y Albert Uderzo, 1968)

Astérix y el golpe del menhir (*Astérix et le coup du menhir*, Philippe Grimond, 1989)

Astérix y la sorpresa del César (*Astérix et la surprise de César*, Gaëtan y Paul Brizzi, 1985)

Astérix y Obélix: al servicio de su Majestad (*Astérix et Obélix: Au service de Sa Majesté*, Laurent Tirard, 2012)

Astérix y Obélix contra el César (*Asterix & Obelix contre Cesar*, Claude Zidi, 1999)

Astérix y Obélix: Misión Cleopatra (*Astérix et Obélix: Mission Cléopâtre*, Alain Chabat, 2002)

Atolladero (Óscar Aibar, 1995)

Atómica (*Atomic Blonde*, David Leitch, 2017)

Avatar (James Cameron, 2009)

Avatar 2 (James Cameron, 2020)

Avatar 3 (James Cameron, 2021)

Avatar 4 (James Cameron, 2024)

Avatar 5 (James Cameron, 2025)

Aya de Yopougon (Marguerite Abouet y Clément Oubrerie, 2012)

Barb Wire (David Hogan, 1996)

Barbarella (Roger Vadim, 1968)

Batman (Batman: The Movie, Leslie H. Martinson, 1966)

Batman (Tim Burton, 1989)

Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)

Batman Forever (Joel Schumacher, 1995)

Batman: La LEGO película (The LEGO Batman Movie, Chris McKay, 2017)

Batman v Superman: El amanecer de la justicia (Batman v Superman: Dawn of Justice, Zack Snyder, 2016)

Batman vuelve (Batman Returns, Tim Burton, 1992)

Batman y Robin (Batman & Robin, Joel Schumacher, 1997)

Ben-Hur (William Wyler, 1959)

Beowulf (Robert Zemeckis, 2007)

Beware of Blondie (Edward Bernds, 1950)

Bichos (A Bug's Life, John Lasseter y Andrew Stanton, 1998)

Birds of Prey (And the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn) (Cathy Yan, 2020)

Bitelchus (Beetlejuice, Tim Burton, 1988)

Black Mirror (Charlie Brooker, Channel 4 y Netflix: 2011-)

Black Panther (Ryan Coogler, 2018)

Black Panther II (Ryan Coogler, 2022)

Black Widow (Cate Shortland, 2020)

Blade (Stephen Norrington, 1998)

Blade (sin fecha prevista)

Blade II (Guillermo del Toro, 2002)

Blade: Trinity (David S. Goyer, 2004)

Blancanieves y los siete enanitos (Snow White and the Seven Dwarfs, Walt Disney, 1937)

Blondie (Frank R. Strayer, 1938)

Blueberry: La experiencia secreta (Blueberry: L'expérience secrète, Jan Kounen, 2004)

Bon Voyage, Charlie Brown (and Don't Come Back!!) (Bill Melendez y Phil Roman, 1980)

Bonnie y Clyde (Bonnie & Clyde, Arthur Penn, 1967)

Bordello of Blood (Gilbert Adler, 1996)

Buck Rogers. El aventurero del espacio (Buck Rogers in the 25th Century, Daniel Haller, 1979)

Camino a la perdición (Road to Perdition, Sam Mendes, 2002)

Capitán América: El primer Vengador (Captain America: The First Avenger, Joe Johnston, 2011)

Capitán América: El soldado de invierno (Captain America: The Winter Soldier, Anthony y Joe Russo, 2013)

Capitán América: Civil War (Captain America: Civil War, Anthony y Joe Russo, 2016)

Capitana Marvel (Captain Marvel, Anna Boden y Ryan Fleck, 2019)

Captain America (Albert Pyun, 1990)

Casablanca (Michael Curtiz, 1942)

Casino Royale (Varios directores, 1967)

Catwoman (Pitof, 2004)

Chanoc y el hijo del Santo contra los vampiros asesinos (Rafael Pérez Grovas, 1981)

Chronicle (Josh Trank, 2012)

Clerks (Kevin Smith, 1994)

Click (Frank Coraci, 2006)

Cliente muerto no paga (Dead Men Don't War Plaid, Carl Reiner, 1982)

Conan el Bárbaro (Conan the Barbarian, John Milius, 1982)

Constantine (Francis Lawrence, 2005)

Cool World: Una rubia entre dos mundos (Cool World, Ralph Bakshi, 1992)

Coraza negra (The Black Shield of Falworth, Rudolph Maté, 1954)

Creed II: La leyenda de Rocky (Creed II, Steven Caple Jr., 2018)

Cuando el viento sopla (When the Wind Blows, Jimmy T. Murakami, 1986)

Cuatro fantásticos (Fantastic Four, Josh Trank, 2015)

Cuento de Navidad (A Christmas Carol, Robert Zemeckis, 2009)

Danger: Diabolik (Diabolik, Mario Bava, 1968)

Daredevil (Mark Steven Johnson, 2003)

Deadpool (Tim Miller, 2016)

Deadpool 2 (David Leitch, 2018)

Deep Impact (Mimi Leder, 1998)

Desafío total (Total Recall, Paul Verhoeven, 1990)

Diario de Greg 2: La ley de Rodrick (Diary of a Wimpy Kid: Rodrick Rules, David Bowers, 2011)

Diario de Greg 3: Días de perros (Diary of a Wimpy Kid: Dog Days, Bowers, 2012)

Diario de Greg: Carretera y manta (Diary of a Wimpy Kid: The Long Haul, Bowers, 2017)

Dick Tracy (Warren Beatty, 1990)

Delicatessen (Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro, 1991)

Desde el infierno (From Hell, Albert y Allen Hughes, 2001)

Doctor Strange (Scott Derrickson, 2016)

Doctor Strange in the Multiverse of Madness (Scott Derrickson, 2021)

Doomed! The Untold Story of Roger Corman's the Fantastic Four (Marty Langford, 2015)

Dredd (Pete Travis, 2012)

Dumbo (Tim Burton, 2019)

El acorazado Potemkin (Bronenosets Potyomkin, Sergei M. Eisenstein, 1925)

El amanecer del planeta de los simios (Dawn of the Planet of the Apes, Matt Reeves, 2014)

El arca rusa (Russkiy kovcheg, Aleksandr Sokúrov, 2002)

El Caballero Oscuro (The Dark Knight, Christopher Nolan, 2008)

El Caballero Oscuro: La leyenda renace (The Dark Knight Rises, Christopher Nolan, 2012)

El Capitán Trueno y el Santo Grial (Antonio Hernández, 2011)

El castigador (The Punisher, Jonathan Hensleigh, 2004)

El Cuervo (The Crow, Alex Proyas, 1994)

El Cuervo: Ciudad de los ángeles (The Crow: City of Angels, Tim Pope, 1996),

El Cuervo: Salvación (The Crow: Salvation, Bharat Nalluri, 2000)

El diario de Greg (Diary of a Wimpy Kid, Thor Freudenthal, 2010)

El ejército de las tinieblas (Army of Darkness, Sam Raimi, 1992).

El extravagante Dr. Dolittle (Dr. Dolittle, Richard Fleischer, 1967)

El gran Vázquez (Óscar Aibar, 2010)

El hobbit: La batalla de los cinco ejércitos (The Hobbit: The Battle of the Five Armies, Peter Jackson, 2014)

El hobbit: La desolación de Smaug (The Hobbit: The Desolation of Smaug, Peter Jackson, 2013)

El hobbit: Un viaje inesperado (The Hobbit: An Unexpected Journey, Peter Jackson, 2012)

El hombre de acero (Man of Steel, Zack Snyder, 2013)

El hombre lobo (The Wolf Man, Joe Johnston, 2010)

El increíble Hulk (The Incredible Hulk, Louis Leterrier, 2008)

El libro de la selva (The Jungle Book, Jon Favreau, 2016)

El milagro de P. Tinto (Javier Fesser, 1998).

El misterio de Picasso (Le mystère Picasso, Henri-Georges Clouzot, 1956)

El origen del planeta de los simios (Rise of the Planet of the Apes, Rupert Wyatt, 2011)

El pisito (Marco Ferreri, 1959)

El planeta de los simios (Planet of the Apes, Franklin J. Schaffner, 1968)

El príncipe valiente (Prince Valiant, Henry Hathaway, 1954)

El protegido (Unbreakable, M. Night Shyamalan, 2000)

El rey león (The Lion King, Jon Favreau, 2019)

El salario del miedo (Le salaire de la peur, Henri-Georges Clouzot, 1953)

El secreto de la pirámide (Young Sherlock Holmes, Barry Levinson, 1985)

El señor de los anillos (The Lord of the Rings, Ralph Bakshi, 1978)

El señor de los anillos: El retorno del rey (The Lord of the Rings: Return of the King, Peter Jackson, 2003)

El señor de los anillos: La comunidad del anillo (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, Peter Jackson, 2001)

El señor de los anillos: Las dos torres (The Lord of the Rings: The Two Towers, Peter Jackson, 2002)

El último tango en París (Ultimo tango a Parigi, Bernardo Bertolucci, 1972)

El verdugo (Luis García Berlanga, 1963)

Elektra (Rob Bowman, 2005)

Embriagado de amor (Punch-Drunk Love, Paul Thomas Anderson, 2002)

En busca del arca perdida (Raiders of the Lost Ark, Steven Spielberg, 1981)

En el estanque dorado (On Golden Pond, Mark Rydell, 1981)

Escuadrón suicida (Suicide Squad, David Ayer, 2016)

Eternals (Chloé Zhao, 2020)

Expediente Warren (The Conjuring, James Wan, 2013)

Fausto: la venganza está en la sangre (Brian Yuzna, 2000)

Film socialisme (Jean-Luc Godard, 2010)

Final Fantasy: La fuerza interior (Final Fantasy: The Spirits Within, Hironobu Sakaguchi y Motonori Sakakibara, 2001)

Flash Gordon (Mike Hodges, 1980)

Forrest Gump (Robert Zemeckis, 1994)

Fritz the cat (Ralph Bakshi, 1972)

Funny Games (Michael Haneke, 1997)

Funny Games (Michael Haneke, 2007)

Ga'Hoole: La leyenda de los guardianes (Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole, Zack Snyder, 2010)

Garfield: La película (Garfield: The Movie, Peter Hewitt, 2004)

Garfield 2 (Garfield: A Tail of Two Kitties, Tim Hill, 2009)

Garfield's Pet Force (Mark A.Z. Dippé y Kyung Ho Lee, 2009)

Ghost in the Shell (Kōkaku Kidōtai, Mamoru Oshii, 1995)

Ghost in the Shell (Rupert Sanders, 2017)

Ghost Rider. El motorista fantasma (Ghost Rider, Mark Steven Johnson, 2007)

Ghost Rider: Espíritu de venganza (Ghost Rider: Spirit of Vengeance, Mark Neveldine y Brian Taylor, 2011)

Ghost World (Terry Zwigoff, 2001)

Gladiator (El gladiador) (Gladiator, Ridley Scott, 2000)

Glass (M. Night Shyamalan, 2019)

Gold Diggers in Paris (Ray Enright, 1938)

Gold Diggers of 1937 (Lloyd Bacon, 1937)

Gold Diggers of Broadway (Roy del Ruth, 1929)

Goomer (José Luis Feito y Carlos Varela, 1999)

Grease (Randal Kleiser, 1978)

Guardianes de la galaxia (Guardians of the Galaxy, James Gunn, 2014)

Guardianes de la galaxia Vol. 2 (Guardians of the Galaxy Vol. 2, James Gunn, 2017)

Han Solo: Una historia de Star Wars (Solo: A Star Wars Story, Ron Howard, 2018)

Happy Feet: Rompiendo el hielo (Happy Feet, George Miller, Warren Coleman y Judy Morris, 2006)

Happy Feet 2 (Happy Feet Two, George Miller, Gary Eck y David Peers, 2011)

Hardcore Henry (Ilya Naishuller, 2015)

Heavy Metal (Gerard Potterton, 1981)

Heavy Metal 2000 (Michael Coldewey y Michel Lemire, 2000)

Hellboy (Guillermo del Toro, 2004)

Hellboy (Neil Marshall, 2019)

Hellboy 2: El ejército dorado (Hellboy II: The Golden Army, Guillermo del Toro, 2008)

Hércules (Hercules, Brett Ratner, 2014)

Hércules: el origen de la leyenda (The Legend of Hercules, Renny Harlin, 2014)

Hijos de los hombres (Children of Men, Alfonso Cuarón, 2006)

Histoire(s) du cinéma (Jean-Luc Godard, 1988-1998)

Historias de la puta mili (Manel Esteban, 1994)

Hollywoodland (Allen Coulter, 2006)

Howard... un nuevo héroe (Howard the Duck, Willard Hyuck, 1986)

Hulk (Ang Lee, 2003)

Immortel ad vitam (Enki Bilal, 2004)

Independence Day (Roland Emmerich, 1996)

Indiana Jones y la última cruzada (Indiana Jones and the Last Crusade, Steven Spielberg, 1989)

Insidious (James Wan, 2010)

Iron Man (Jon Favreau, 2008)

Iron Man 2 (Jon Favreau, 2011)

Iron Man 3 (Shane Black, 2013)

Ivanhoe (Richard Thorpe, 1952)

James Bond contra Goldfinger (Goldfinger, Guy Hamilton, 1964)

James y el melocotón gigante (James and the Giant Peach, Henry Selick, 1996)

John Carter (Andrew Stanton, 2012)

Joker (Todd Philips, 2019)

Jonah Hex (Jimmy Hayward, 2010)

Josie y las melódicas (Josie and the Pussycats, Deborah Kaplan y Harry Elfont, 2001)

Juez Dredd (Judge Dredd, Danny Cannon, 1995)

Juve contre Fantômas (Louis Feuillade, 1913)

Kick-Ass - Listo para machacar (Kick-Ass, Matthew Vaughn, 2010)

Kick-Ass 2 – Con un par (Kick-Ass 2, Jeff Wadlow, 2013)

Kill and Kill Again (Ivan Hall, 1981)

Kill Bill: Volumen 1 (Kill Bill: Vol. 1, Quentin Tarantino, 2003)

Kill or Be Killed (Ivan Hall, 1976)

King Kong (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933)

King Kong (John Guillermin, 1976)

King Kong (Peter Jackson, 2005)

Kingsman: El círculo dorado (Kingsman: The Golden Circle, Matthew Vaughn, 2017)

Kingsman. Servicio secreto (Kingsman. The Secret Service, Matthew Vaughn, 2014)

Kong: La Isla Calavera (Kong: Skull Island, Jordan Vogt-Roberts, 2017)

Koyaanisqatsi (Godfrey Reggio, 1982)

La ballade des Dalton (René Goscinny, Henri Gruel, Morris y Pierre Watrin, 1978)

La bella y la bestia (Bill Condon, 2017)

La cenicienta (Cinderella, Kenneth Branagh, 2015)

La ciudad de los niños perdidos (La cité des enfants perdus, Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro, 1995)

La flauta de los pitufos (La flûte à six schtroumpfs, Peyo, 1976)

La gran aventura de Mortadelo y Filemón (Javier Fesser, 2003)

La gran aventura de Pee-wee (Pee-wee's Big Adventure, Tim Burton, 1985)

La guerra de las galaxias (Star Wars, George Lucas, 1977)

La guerra del planeta de los simios (War for the Planet of the Apes, Matt Reeves, 2017)

La humanidad en peligro (Them!, Gordon Douglas, 1954)

La invención de Hugo (Hugo, Martin Scorsese, 2011)

La liga de la justicia (Justice League, Zack Snyder, 2017)

La liga de los hombres extraordinarios (The League of Extraordinary Gentlemen, Stephen Norrington, 2003)

La máscara (The Mask, Chuck Russell, 1994)

La máscara 2 (Son of the Mask, Lawrence Guterman, 2005)

La máscara de Kriminal (Kriminal, Umberto Lenzi, 1966)

La mirada de Ulises (To vlemma tou Odyssea, Theodoros Angelopoulos, 1995)

La mujer explosiva (Weird Science, John Hughes, 1985)

La momia (The Mummy, Karl Freund, 1932)

La momia (The Mummy, Alex Kurtzman, 2017)

La muerte os sienta tan bien (Death Becomes Her, Robert Zemeckis, 1992)

La naranja mecánica (A Clockwork Orange, Stanley Kubrick, 1971)

La prisionera (La prisonnière, Henri-Georges Clouzot, 1968)

La puerta del cielo (Heaven's Gate, Michael Cimino, 1980)

La soga (Rope, Alfred Hitchcock, 1948)

La sombra (The Shadow, Russell Mulcahy, 1994)

La torre de los siete jorobados (Edgar Neville, 1944)

La ventana indiscreta (Rear Window, Alfred Hitchcock, 1954)

La vida en un hilo (Edgar Neville, 1945)

Lady and the Tramp (Charlie Bean, 2019)

Lady in the Lake (Robert Montgomery, 1946)

Largo Winch (Jerôme Salle, 2008)

Largo Winch II (Jerôme Salle, 2011)

Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio (The Adventures of Tintin, Steven Spielberg, 2011)

Las aventuras de Zipi y Zape (Enrique Guevara, 1982)

Las diabólicas (Les diaboliques, Henri-Georges Clouzot, 1954)

Las doce pruebas de Astérix (Les douze travaux d'Astérix, René Goscinny, Albert Uderzo, Henri Gruel y Pierre Watrin, 1976)

Las monstruosas aventuras de Zipi y Zape (Claudio Biern Boyd, 2005)

Las Tortugas Ninja II: El secreto de los mocos verdes (Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Secret of the Ooze, Michael Pressman, 1991)

Les aventures des Schtroumpfs (Eddy Ryssack, 1965)

Les Dalton en cavale (Joseph Barbera, William Hanna, Morris, Ray Patterson, 1983)

Libranos del mal (Deliver Us from Devil, Scott Derrickson, 2016)

Li'l Abner (Melvin Frank, 1959)

Linterna Verde (Green Lantern, Martin Campbell, 2011)

Lo que el viento se llevó (Gone with the Wind, Victor Fleming, George Cukor y Sam Wood, 1939)

Lobezno inmortal (The Wolverine, James Mangold, 2013)

Logan (James Mangold, 2017)

Los 4 fantásticos y Silver Surfer (4: Rise of the Silver Surfer, Tim Story, 2007)

Los caballeros del Rey Arturo (Knights of the Round Table, Richard Thorpe, 1953)

Los cuatro budas de Kriminal (Il marchio di Kriminal, Fernando Cerchio y Nando Cicero, 1968)

Los cuatro fantásticos (Fantastic Four, Tim Story, 2005)

Los Dalton contra Lucky Luke (Les Dalton, Philippe Haïm, 2004)

Los hechiceros de la guerra (Wizards, Ralph Bakshi, 1977)

Los Intocables de Elliot Ness (The Untouchables, Brian de Palma, 1987)

Los mundos de Coraline (Coraline, Henry Selick, 2009)

Los pitufos (The Smurfs, Raja Gosnell, 2011)

Los pitufos 2 (The Smurfs 2, Raja Gosnell, 2013)

Los sustitutos (The Surrogates, Jonathan Mostow, 2009)

Los Vengadores (Marvel's Avengers, Joss Whedon, 2012)

Loving Vincent (Dorota Kobiela y Hugh Welchman, 2017)

Lucky Luke (James Huth, 2009)

Lucky Luke el intrépido (Daisy Town, René Goscinny, 1971)

Makinavaja, el último choriso (Manuel Salvador, 1992)

Maléfica (Maleficent, Robert Stromberg, 2014)

Mallrats (Kevin Smith, 1995)

Man-Thing (La naturaleza del miedo) (Man-Thing, Brett Leonard, 2005)

María y yo (Félix Fernández de Castro, 2010)

Marte necesita madres (Mars Needs Moms, Simon Wells, 2011)

Matrix (The Matrix, Lana y Lilly Wachowski, 1999)

Men in Black (Barry Sonnenfeld, 1997)

Men in Black II (Barry Sonnenfeld, 2002)

Men in Black III (Barry Sonnenfeld, 2012)

Men in Black: International (F. Gary Gray, 2019)

Mensajero del futuro (The Postman, Kevin Costner, 1997)

Mi amigo el gigante (The BFG, Steven Spielberg, 2016)

Minimoni ja Movie Okashi na Daibouken! (Shinji Higuchi, 2002)

Modesty Blaise, superagente femenino (Modesty Blaise, Joseph Losey, 1966)

Monkeybone (Henry Selick, 2001)

Monster House (Gil Kenan, 2006)

Mortadelo y Filemón. Misión: salvar la Tierra (Miguel Bardem, 2008)

Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo (Javier Fesser, 2014)

Múltiple (Split, M. Night Shyamalan, 2017)

Mystery Men (Kinka Usher, 1999)

Ninja Turtles (Jonathan Liebesman, 2012)

Ninja Turtles: Fuera de las sombras (Teenage Mutant Ninja Turtles: Out of the Shadows, Dave Green, 2016)

Nunca apagues la luz (Lights Out, David F. Sandberg, 2016)

Nunca digas nunca jamás (Never Say Never Again, Irvin Kershner, 1983)

Oblivion (Joseph Kosinski, 2013)

Oldboy (Oldeuboi, Chan-Wook Park, 2003)

Parque Jurásico (Jurassic Park, Steven Spielberg, 1993)

Paul (Gregg Mottola, 2011)

Persepolis (Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud, 2007)

Pesadilla antes de Navidad (The Nightmare Before Christmas, Henry Selick, 1993)

Peter Pan (Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske y Jack Kinney, 1953)

Pierrot el loco (Pierrot le fou, Jean-Luc Godard, 1965)

Plácido (Luis García Berlanga, 1961)

Planeta prohibido (Forbidden Planet, Fred M. Wilcox, 1956)

Polar (Jonas Åkerlund, 2019)

Polar Express (Robert Zemeckis, 2004)

Popeye (Robert Altman, 1980)

Posesión infernal (The Evil Dead, Sam Raimi, 1981)

Posesión infernal (Evil Dead, Fede Alvarez, 2013)

Promoción fantasma (Javier Ruiz Caldera, 2012)

Punisher: War Zone (Lexi Alexander, 2008)

¿Quién engañó a Roger Rabbit? (Who Framed Roger Rabbit, Robert Zemeckis, 1988)

Ready Player One (Steven Spielberg, 2018)

RED (Robert Schwentke, 2010)

RED 2 (Dear Parisot, 2013)

Red Sonja (Richard Fleischer, 1985)

Renaissance (Christian Volckman, 2006)

R3sacón (The Hangover Part III, Todd Philips, 2013)

Resacón 2 (The Hangover Part II, Todd Philips, 2011)

Resacón en Las Vegas (The Hangover, Todd Philips, 2009)

Retorno al pasado (Out of the Past, Jacques Tourneur, 1947)

Richie Rich (Donald Petrie, 1994)

Richie Rich's Christmas Wish (John Murlowski, 1998)

R.I.P.D. Departamento de Policía Mortal (RIPD. Rest in Peace Department, Robert Schwentke, 2013)

Ritual (Avi Nesher, 2002)

RoboCop 2 (Irvin Kershner, 1990)

RoboCop 3 (Fred Dekker, 1993)

Rocketeer (The Rocketeer, Joe Johnston, 1991)

Rocky IV (Sylvester Stallone, 1985)

Rompenieves (Snowpiercer, Bong Joon-ho, 2013)

Sans soleil (Chris Marker, 1983)

Satanik (Piero Vivarelli, 1968)

Saw (James Wan, 2004)

Scott Pilgrim contra el mundo (Scott Pilgrim versus the World, Edgar Wright, 2010)

Sed de mal (Touch of Evil, Orson Welles, 1958)

¡¡Semos peligrosos!! (uséase Makinavaja 2) (Carlos Suárez, 1993)

Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings (Destin Daniel Cretton, 2021)

Shazam! (David F. Sandberg, 2019)

Sheena, reina de la selva (Sheena, John Guillermin, 1984)

Sin City: ciudad del pecado (Sin City, Frank Miller, Robert Rodriguez y Quentin Tarantino, 2005)

Sin City: A Dame to Kill For (Frank Miller y Robert Rodriguez, 2014)

Sinbad: Beyond the Veil of Mists (Evan Ricks y Alan Jacobs, 2000)

Sinfonía en soledad: un retrato de Glenn Gould (Thirty Two Short Films About Glenn Gould, François Girard, 1993)

Sinister (Scott Derrickson, 2012)

Snoopy Come Home (Bill Melendez, 1972)

Sonic: La película (Sonic the Hedgehog, Jeff Fowler, 2020)

Spawn (Mar A. Z. Dippé, 1997)

Speed Racer (Lana y Lilly Wachowski, 2008)

Spider-Man (Sam Raimi, 2002)

Spider-Man 2 (Sam Raimi, 2004)

Spider-Man 3 (Sam Raimi, 2007)

Spider-Man: Homecoming (Jon Watts, 2017)

Spider-Man: lejos de casa (*Spider-Man: Far From Home*, Jon Watts, 2019)

Spider-Man: un nuevo universo (*Spider-Man: Into the Spider-Verse*, Bob Persichetti, Peter Ramsey y Rodney Rothman, 2018)

Stalker (Andréi Tarkovski, 1979)

Star Wars: Episodio I – La amenaza fantasma (*Star Wars: Episode I – The Phantom Menace*, George Lucas, 1999)

Steele (Kenneth Johnson, 1997)

Sucker Punch (Zack Snyder, 2011)

Super (James Gunn, 2010)

Super Mario Bros. (Annabel Jankel, Rocky Morton, 1993)

Supergirl (Jeannot Szwarc, 1984)

Superman (Dave Fleischer, 1941-1943)

Superman (Richard Donner, 1978)

Superman II (Richard Lester, 1980)

Superman III (Richard Lester, 1983)

Superman IV: En busca de la paz (Superman IV: The Quest for Peace, Sidney J. Furie, 1987)

Superman and the Mole Men (Lee Sholem, 1951)

Superman Returns (Bryan Singer, 2006)

Superlópez (Javier Ruiz Caldera, 2018)

Suske en Wiske: De duistere diamant (Rudi van den Bossche, 2004)

Suske en Wiske: De Texas rakkers (Wim Bien y Mark Mertens, 2009)

Swamp Thing (Wes Craven, 1982)

Tales from the Crypt (Freddie Francis, 1972)

Tales from the Crypt: Demon Knight (Ernest Dickerson, 1995)

Ted (Seth MacFarlane, 2012)

Ted 2 (Seth MacFarlane, 2015)

Terminator 2: El juicio final (Terminator 2: Judgement Day, James Cameron, 1991)

Terroríficamente muertos (Evil Dead II, Sam Raimi, 1987)

The Amazing Spider-Man (Marc Webb, 2012)

The Amazing Spider-Man 2: El poder de Electro (The Amazing Spider-Man 2: Rise of Electro, Marc Webb, 2014)

The Death of "Superman Lives": What Happened? (Jon Schnepf, 2015)

The Gold Diggers (Harry Beaumont, 1923)

The Green Hornet (El avispón verde) (The Green Hornet, Michel Gondry, 2011)

The King's Man (Matthew Vaughn, 2020)

The Losers (Sylvain White, 2010)

The Mummy (La momia) (The Mummy, Stephen Sommers, 1999)

The Nine Lives of Fritz the Cat (Robert Taylor, 1974)

The Peanuts Movie (Steve Martino, 2015)

The Phantom: El hombre enmascarado (The Phantom, Simon Wincer, 1996)

The Punisher (Steve Lightfoot, Netflix: 2017-2019)

The Return of Swamp Thing (Jim Wynorski, 1989)

The Scribbler (John Suits, 2014)

The Spirit (Frank Miller, 2008)

The Umbrella Academy (Jeremy Slater, Netflix: 2019-)

The Vault of Horror (Roy Ward Baker, 1973)

Thor (Kenneth Branagh, 2011)

Thor: El mundo oscuro (Thor: The Dark World, Alan Taylor, 2013)

Thor: Love and Thunder (Taika Waititi, 2021)

Thor: Ragnarok (Taika Waititi, 2017)

Tiburón (Jaws, Steven Spielberg, 1975)

Tigre y Dragón (Wo hu cang long, Ang Lee, 2000)

Timecop (Peter Hyams, 1994)

Tintín en el lago de los tiburones (Tintin et le lac aux requins, Raymond Leblanc, 1972)

Tintín en el templo del sol (Tintin et le temple du soleil, Eddie Lateste, 1969)

Tintín y el misterio de las naranjas azules (Tintin et les oranges bleues, Philippe Condroyer, 1964)

Tintín y el misterio del toisón de oro (Tintin et le mystère de la Toison d'Or, Jean-Jacques Vierne, 1961)

Titanic (James Cameron, 1997)

Titeuf (Zep, 2011)

TMNT - Tortugas ninja jóvenes mutantes (TMNT, Kevin Munroe, 2007)

Tortugas Ninja (Teenage Mutant Ninja Turtles, Steve Barron, 1990)

Tortugas Nina III (Teenage Mutant Ninja Turtles III, Stuart Gillard, 1993)

Tous à l'ouest: Une aventure de Lucky Luke (Olivier Jean Marie, 2007)

Tron (Steven Lisberger, 1982)

Toy Story (John Lasseter, 1995)

Twister (Jan de Bont, 1996)

Tygra: Hielo y fuego (Fire and Ice, Ralph Bakshi y Tom Tataranowicz, 1983)

Un hombre lobo americano en Londres (An American Werewolf in London, John Landis, 1981)

Un pueblo llamado Dante's Peak (Dante's Peak, Roger Donaldson, 1997)

Una bala en la cabeza (Bullet to the Head, Walter Hill, 2012)

Una historia de violencia (A History of Violence, David Cronenberg, 2005)

V de Vendetta (V for Vendetta, James McTeigue, 2005)

Vampiresas 1933 (Gold Diggers of 1933, Mervyn Leroy, 1933)

Vampiresas 1935 (Gold Diggers of 1935, Busby Berkeley, 1935)

Vengadores: Endgame (Avengers: Endgame, Anthony y Joe Russo, 2019)

Vengadores: Infinity War (Avengers: Infinity War, Anthony y Joe Russo, 2018)

Vengadores: La era de Ultrón (The Avengers: Age of Ultron, Josh Whedon, 2015)

Venom (Ruben Fleischer, 2018)

Vértigo. De entre los muertos (Vertigo, Alfred Hitchcock, 1958)

Virus (John Bruno, 1999)

Volcano (Mick Jackson, 1997)

Waking Life (Richard Linklater, 2001)

Wanted – Se busca (Wanted, Timur Bekmambetov, 2008)

Warcraft: El origen (Warcraft, Duncan Jones, 2016)

Watchmen (Zack Snyder, 2009)

Whiteout (Dominic Sena, 2009)

Wilson (Craig Johnson, 2017),

Wonder Woman (Patty Jenkins, 2017)

Wonder Woman 1984 (Patty Jenkins, 2019)

X-Men (Bryan Singer, 2000)

X-Men 2 (X2), Bryan Singer, 2002)

X-Men: Apocalipsis (X-Men: Apocalypse, Bryan Singer, 2016)

X-Men: Días del futuro pasado (X-Men: Days of the Future Past, James Mangold, 2014)

X-Men: Fénix Oscura (X-Men: Dark Phoenix, Simon Kinberg: 2019)

X-Men: La decision final (X-Men: The Last Stand, 2006)

X-Men orígenes: Lobezno (X-Men origins: Wolverine, Gavin Hood, 2009)

X-Men: Primera generación (X-Men: First Class, Matthew Vaughn, 2011)

Yo, Frankenstein (I, Frankenstein, Stuart Beattie, 2014)

Zipi y Zape y el club de la canica (Oskar Santos, 2013)

Zipi y Zape y la Isla del Capitán (Oskar Santos, 2016)

Zodiac (David Fincher, 2007)

Zombi: El regreso de los muertos vivientes (Dawn of the Dead, George A. Romero, 1978)

Making of y material adicional documental

"Follow the White Rabbit" (material adicional incluido en la edición DVD de *Matrix*).
Warner Bros. Home Entertainment, 1999.

Videoclips

A-ha: Take On Me (Steve Barron, 1985)

A-ha: The Sun Always Shines on T.V. (Steve Barron, 1985)

A-ha: Train of Thought (Michael Patterson y Candace Reckinger, 1986)

Alan Jackson: Little Bitty (1996)

Korn: Freak On a Leash (Todd McFarlane, Jonathan Dayton, Valerie Faris y Graham Morris, 1999)

Smoke City: Underwater Love (Tim MacMillan, 1996)

Sting: Let Your Soul Be Your Pilot (Emmanuel Carlier, 1996)

Suede: The Wild Ones (Howard Greenhalgh, 1994)

The Rolling Stones: Like a Rolling Stone (Michel Gondry, 1995)

Videojuegos / Sagas de videojuegos

Final Fantasy (Hironobu Sakaguchi, Square y Square Enix: 1987-)

Karateka (Jordan Mechner, Apple II: 1984)

Prince of Persia (Jordan Mechner, Brøderbund: 1989)

Sonic the Hedgehog (Yuji Naka, Naoto Ohshima e Hirokazu Yasuhara, Sega: 1991)

Super Mario Bros. (Shigeru Miyamoto, Nintendo: 1985)

The Last Express (Jordan Mechner, Brøderbund: 1997)

Warcraft (Allen Adham, Frank Pearce y Michael Morhaime, Blizzard Entertainment: 1994-)

8. Cómicos citados

2 Guns: Armados en las sombras (2 Guns, Steve Grant y Mateus Santolouco, Norma Editorial: 2013)

30 Days of Night (Steve Niles y Ben Templesmith, IDW Publishing: 2002)

300 (Frank Miller y Lynn Varley, Dark Horse Comics: 1998)

91: an (Rudolf Petersson: 1932-)

A History of Violence (John Wagner y Vince Locke, Paradox Press y Vertigo: 1997)

A Contract with God and Other Tenement Stories (Will Eisner: 1978)

A-Next (#7, Tom DeFalco y Ron Frenz, Marvel Comics: abril de 1999) [Primera aparición de Hope Pym/Red Queen]

Ace Drummond (Eddie Rickenbacker y Clayton Knight, King Features Syndicate: 1935-1940)

Age of Reptiles: The Hunt (Ricardo Delgado, Dark Horse Comics: 1997)

Age of Reptiles: Tribal Warfare (Ricardo Delgado, Dark Horse Comics: 1993)

Alias (Brian Michael Bendis y Michael Gaydos, Marvel Comics, 2001-2004) [Primera aparición de Jessica Jones]

All-American Comics (Vol. 1, #16, Martin Nodell, All-American Publications: julio de 1940) [Primera aparición de Alan Scott/Linterna Verde]

All-Star Western (Vol. 2, #10, John Albano y Tony DeZuniga, DC Comics: marzo de 1972) [Primera aparición de Jonah Hex]

Amazing Fantasy (Vol. 1, #15, Marvel Comics: agosto de 1962) [Primera aparición de Spider-Man]

American Splendor (Harvey Pekar, Dark Horse Comics y DC Comics: 1976-2008).

All-Star Comics (Vol. 1, #8, Gardner Fox, Everett E. Hibbard, Stan Aschmeier, Ben Flinton, Cliff Young, Jack Burnley, Sheldon Moldoff y Bernard Baily, All-American Comics: diciembre de 1941) [Primera aparición de Wonder Woman]

Anacleto, agente secreto (Manuel Vázquez, Editorial Bruguera: 1964-)

Ant-Man (Stan Lee, Jack Kirby y Larry Lieber, Marvel Comics: 1962-)

Arrugas (Paco Roca, Astiberri Ediciones: 2008)

Arzach (Moebius, Métal Hurlant vol. 7: 1975-1976)

Astro City (Kurt Busiek, Brent Anderson y Alex Ross, Image Comics: 1995-1996)

Atolladero, Texas (Óscar Aibar y Miguel Ángel Martín: 1990)

Astérix el Galo (Astérix le Gaulois, René Goscinny y Albert Uderzo, Hachette: 1961)

Astérix en Bretaña (Astérix chez les Bretons, René Goscinny y Albert Uderzo, Hachette: 1966)

Astérix gladiador (Astérix Gladiateur, René Goscinny y Albert Uderzo, Hachette: 1964)

Astérix legionario (Astérix Légionnaire, René Goscinny y Albert Uderzo, Hachette: 1967)

Astérix y Cleopatra (Astérix et Cléopâtre, René Goscinny y Albert Uderzo, Hachette: 1965)

Astérix y los godos (Astérix chez les Goths, René Goscinny y Albert Uderzo, Hachette: 1963)

Astérix y los juegos olímpicos (Astérix aux Jeux Olympiques, René Goscinny y Albert Uderzo, Hachette: 1968)

Astérix y los normandos (Astérix et les Normands, René Goscinny y Albert Uderzo, Hachette: 1967)

Aya of Yop City (Marguerite Aboutet y Clément Oubrierie, Gallimard: 2005-2010)

Barb Wire (Chris Warner et al, Dark Horse Comics: 1994-1995)

Barbarella (Jean-Claude Forest: 1962-1964)

Batman (DC Comics, Vol. 1, #1, Bill Finger y Bob Kane: marzo de 1940) [Primeras apariciones de Catwoman y Joker]

Batman: Año uno (Batman Year One, Frank Miller y David Mazzucchelli, DC Comics: 1987)

Batman: El largo Halloween (Batman: The Long Halloween, Jeph Loeb y Tim Sale, DC Comics: 1996-1997)

Batman (Vol. 1, #497, Doug Moench y Jim Aparo, DC Comics: julio de 1993) [Bane lucha contra Batman y le parte la espalda]

Batman: The Killing Joke (Alan Moore, Brian Bolland y John Higgins, DC Comics: 1988)

Batman Adventures: The Little Red Book (Batman Adventures Vol. 1, #9, Kelley Puckett y Mike Parobeck, DC Comics: junio de 1993)

Black Canary/Oracle: Birds of Prey (Vol. 1, #1, Chuck Dixon y Greg Land, DC Comics: enero de 1999) [Primera aparición del grupo Birds of Prey]

Blackhawk (Chuck Cuidera, Bob Powell y Will Eisner, Quality Comics, 1941-1956 y DC Comics: 1957-1984)

Black Lightning (Vol. 1, #1, Tony Isabella y Trevor Von Eeden, DC Comics: abril de 1977) [Primera aparición de Black Lightning]

Black Panther (Stan Lee y Jack Kirby, Marvel Comics: 1966-)

Black Widow (Stan Lee, Don Rico y Don Heck, Marvel Comics: 1964-)

Blade (Marv Wolfman y Gene Colan, Marvel Comics: 1973-)

Blondie (Chic Young, King Features Syndicate: 1930-)

Blueberry (Jean-Michel Charlier y Jean Giraud, Dargaud, Le Lombard, Fleurus, Hachette, Novedi y Alpen Publishers: 1963-)

Bob et Bobette (Willy Vandersteen, Érasme, Le Standaard y Le Lombard: 1945-)

Brainiac (Action Comics Vol. 1 #866-#870, Geoff Johns y Gary Frank, DC Comics: agosto-diciembre de 2008)

Brainiac (Part III of V) – Greetings (Action Comics Vol. 1, #868, Geoff Johns y Gary Frank, DC Comics: octubre de 2008)

Bringing Up Father (George McManus, King Features Syndicate: 1913-2000)

Buck Rogers in the 25th Century A.D. (Philip Francis Nowlan y Dick Calkins: 1929-)

Captain America (Jack Kirby y Joe Simon, Timely Comics: 1941-1960; y Marvel Comics: 1960-)

Captain America Comics (Vol. 1, #1, Jack Kirby y Joe Simon, Timely Comics: marzo de 1941) [Primera aparición de Capitán América y Bucky Barnes]

Captain America Comics (Vol. 1, #6, Jack Kirby, Joe Simon y Stan Lee, Timely Comics: septiembre de 1941)

Captain America (Vol. 1, #117, Stan Lee y Gene Colan, Marvel Comics: septiembre de 1969) [Primera aparición de Sam Wilson/Falcon]

Captain America (Vol. 5, #1, Ed Brubaker y Steve Epting, Marvel Comics: enero de 2005) [Primera aparición del Soldado de Invierno]

Captain Marvel (Vol. 7, #1, Kelly Sue DeConnick, Marvel Comics: julio de 2012) [Carol Danvers adopta la identidad de Captain Marvel]

Captain Marvel (Vol. 7, #14, Kelly Sue DeConnick, Scott Hepburn y Gerardo Sandoval, Marvel Comics: agosto de 2013) [Primera aparición de Kamala Khan/Ms. Marvel]

Chanoc (Martín de Lucenay y Ángel Mora, Publicaciones Herrerías: 1959-)

Chapeau el 'esmirriau' (Mortadelo, #4-#14, Francisco Ibáñez, Editorial Bruguera: 1970-1971)

Civil War (Mark Millar y Steve McNiven, Marvel Comics: 2006-2007)

Commando Cody: Sky Marshal of the Universe (Harry Keller, Franklin Adreon y Fred C. Brannon: 1953-)

Conan the Barbarian (Roy Thomas y Barry Smith, Marvel Comics: 1970-1993)

Cuando el viento sopla (When the Wind Blows, Raymond Briggs, Círculo de lectores: 1984)

Crisis on Infinite Earths (Marv Wolfman y George Pérez, DC Comics: 1985-1986) [Destrucción del Multiverso DC y acontecimiento-referencia en el inicio de la Edad Moderna de los cómics]

Daredevil (Stan Lee y Bill Everett, Marvel Comics: 1964-)

Daredevil (#181, Frank Miller y Klaus Janson, Marvel Comics: abril de 1982) [Muerte de Elektra Natchios]

Dark Town (Kaja Blackley y Vanessa Chong, Mad Monkey Press: 1995)

Deadpool: The Circle Chase (Fabian Nicieza y Joe Madureira, Marvel Comics: 1993)

Detective Comics (Vol. 1, #27: mayo de 1939) [Primera aparición de Batman]

Diabolik (Angela y Luciana Giussani, Astorina: 1962)

Días del futuro pasado (Days of the Future Past, The Uncanny X-Men #141-142, Chris Claremont y John Byrne, Marvel Comics: 1981)

Dick Tracy (Chester Gould, Tribuna Media Services: 1931-)

Dios ama, el hombre mata (God Loves, Man Kills, Chris Claremont y Brent Anderson, Marvel Comics: 1982)

Don Winslow of the Navy (Frank Victor Martinek, Bell Syndicate: 1934-1955)

Dr. Strange (Steve Ditko, Marvel Comics, 1963-)

Dream of the Rarebit Fiend (Winsor McCay, New York Herald: 1904-1925)

Du plombe dans la tête (Matz y Colin Wilson, Casterman: 2013)

Eightball (Daniel Clowes, Fantagraphics: 1989-2004)

Eightball: Art School Confidential (Eightball, #7, Daniel Clowes, Fantagraphics: noviembre de 1991)

El adivino (Le devin, René Goscinny y Albert Uderzo, Hachette: 1972)

El cangrejo de las pinzas de oro (Le crabe aux pinces d'or, Hergé, Casterman: 1941)

El Capitán Trueno (Víctor Mora y Ambrós, Editorial Bruguera: 1958-1968)

El caso del bacalao (Pulgarcito [#74-#84] y Mortadelo [#0-#3], Francisco Ibáñez, Editorial Bruguera: 1970)

El combate de los jefes (Le combat des chefs, René Goscinny y Albert Uderzo, Hachette: 1966)

El día de la independencia (Independence Day, The Ultimates 2 #13, Mark Millar y Bryan Hitch, Marvel Comics: febrero de 2007)

El diario de Greg (Diary of a Wimpy Kid, Jeff Kinney, Editorial Molino: 2007)

El hombre que cae (The Man Who Falls, Dennis O'Neil y Dick Giordano, DC Comics: 1989)

El regreso del Caballero Oscuro (Batman: The Dark Knight Returns, Frank Miller, DC Comics: 1986)

El secreto del Unicornio (Le secret de la Licorne, Hergé, Casterman: 1943)

El señor Todoquisque (Súper Mortadelo, #118-123, Francisco Ibáñez, Ediciones B: 1992-1993)

El sulfato atómico (Gran Pulgarcito, #1-#23, Ibáñez, Editorial Bruguera: 1969)

El Supergrupo (Jan y Francisco Pérez Navarro, Bruguera, EDT y Ediciones B: 1979-2017)

El templo del sol (Le Temple du soleil, Hergé, Casterman: 1949)

El tesoro de Rackham el Rojo (Le Trésor de Rackham le Rouge, Hergé, Casterman: 1944)

Eternals (Jack Kirby, Marvel Comics: 1976-2009)

Eternals (Vol. 1, #1, Jack Kirby, Marvel Comics: julio de 1976) [Primera aparición del grupo de semidioses conocido como Eternals]

Fantastic Four (Stan Lee y Jack Kirby, Marvel Comics: 1961-)

Fantastic Four (Vol. 1, #1, Stan Lee y Jack Kirby, Marvel Comics: noviembre de 1961) [Debut de los 4 Fantásticos]

Fantastic Four (Vol. 1, #45, Stan Lee y Jack Kirby, Marvel Comics: diciembre de 1965) [Debut de los Inhumanos]

Fantastic Four (Vol. 1, #51, Stan Lee y Jack Kirby, Marvel Comics: junio de 1966)

Fantastic Four (Vol. 1, #52, Stan Lee y Jack Kirby, Marvel Comics: julio 1966) [Primera aparición de Black Panther]

Far til Fire (Kaj Engholm y Olaf Hast: 1948-1988)

Faust (Tim Vigil y David Quinn, Northstar, Rebel Studios y Avatar Press, 1987-2012)

Frank Miller's Robocop (Steven Grant y Juan José Ryp, Avatar Press: julio de 2003-enero de 2009)

From Hell (Alan Moore y Eddie Campbell, Taboo: 1989-1996)

Funnies On Parade (Eastern Color Printing Company: 1933)

Flash Gordon (Alex Raymond, King Features Syndicate: 1934-1993)

Fritz the Cat (Robert Crumb: 1965-1972)

Garfield (Jim Davis: 1978-)

Gasoline Alley (Frank King: 1918-)

Ghost Rider (Gary Friedrich, Roy Thomas y Mike Ploog, Marvel Comics: 1972-)

Ghost World (Daniel Clowes, Fantagraphics Books: 1997)

Green Arrow (Mort Weisinger y George Papp, DC Comics: 1941-)

Green Hornet Comics (Fran Striker, Helnit Comics: 1940)

Guardians of the Galaxy (Arnold Drake y Gene Colan, Marvel Comics: 1969-2008)

Guardians of the Galaxy (Dan Abnett y Andy Lanning, Marvel Comics: 2008-)

Hawkeye (#11, Matt Fraction y David Aja, Marvel Comics: junio de 2013)

Hellblazer (Alan Moore, DC Comics, Vertigo y Titan Books: 1988-2013) [Serie en la que desarrolla el personaje de John Constantine]

Hellboy: Darkness Calls (Hellboy #27-#32, Mike Mignola y Duncan Fegredo, Dark Horse Comics: mayo-noviembre de 2007)

Hellboy in Mexico (Hellboy #46, Mike Mignola y Richard Corben, Dark Horse Comics: mayo de 2010).

Hellboy: Seed of Destruction (John Byrne y Mike Mignola, Dark Horse Comics: marzo-junio de 1994)

Hellboy: The Fury (Hellboy #55-#57, Mike Mignola y Duncan Fegredo, Dark Horse Comics: junio-agosto de 2011)

Hellboy: The Storm (Hellboy #47-#49, Mignola y Fegredo, Dark Horse Comics: julio-septiembre de 2010)

Hellboy: The Wild Hunt (Hellboy #37-#44, Mignola y Fegredo, Dark Horse Comics: diciembre de 2008-marzo de 2009 y agosto-noviembre de 2009)

Hercules: The Thracian Wars (Steve More y Chris Bolsin, Radical Comics: 2008)

Hero for Hire (John Romita, George Tuska y Archie Goodwin, Marvel Comics: 1972-1978) [Primera aparición de Luke Cage]

Historias de la puta mili (El Jueves, Ivà: 1987-1989)

Hit-Girl (Mark Millar y John Romita Jr., Icon: 2012-2013).

Hogan's Alley (Richard F. Outcault, New York World: 1895-1898)

House of Mystery (#156, DC Comics: enero de 1966) [Debut de la línea *Dial H for Hero*]

Howard the Duck (Steve Gerber y Val Mayerik, Marvel Comics: 1973-)

I, Frankenstein: Genesis (Kevin Greivoux, Darkstorm Comics: 2013)

Iron Man (Stan Lee, Larry Lieber, Don Heck y Jack Kirby, Marvel Comics: 1963-)

iZOMBIE (Chris Roberson y Michael Allred, Vertigo: 2010-2012)

Josie and the Pussycats (Dan DeCarlo, Archie Comics: 1963-1982)

Journey into Mystery (Vol. 1, #85, Stan Lee, Larry Lieber y Jack Kirby, Marvel Comics: octubre de 1962) [Primera aparición de Loki]

Juez Dredd (Judge Dredd, John Wagner y Carlos Ezquerra, IPC Media: 1977-1999; Rebellion Developments: 1999-)

Jungle Jim (Alex Raymond y Dom Moore, King Features Syndicate: 1934-1970)

Justice League of America: Trial by Fire (Part V of VI) (JLA vol. 1 #88, Joe Kelly y Doug Mahnke, DC Comics: diciembre de 2003)

Justice League of America: Trial by Fire (Part VI of VI) (JLA vol. 1, #89, Joe Kelly y Doug Mahnke, DC Comics: diciembre de 2003)

Eightball: Arts School Confidential (Eightball, #7, Daniel Clowes, Fantagraphics: noviembre de 1991)

Kick-Ass (Mark Millar y John Romita Jr., Icon: 2008-2010)

Kick-Ass 2 (Mark Millar y John Romita Jr., Icon: 2010-2012)

King of the Royal Mounted (Stephen Slesinger, King Features Syndicate: 1936-1955)

Kingsman: The Big Exit (Playboy, Rob Williams y Ozgur Yildirim: septiembre/octubre de 2017)

Kingsman: The Red Diamond (Rob Williams y Simon Fraser, Image: 2017-2018).

Knightfall (Chuck Dixon, Jim Aparo et al., DC Comics: 1993-1994)

Krazy Kat (George Herriman, King Features Syndicate: 1913-1944)

Kriminal (Max y Magnus Bunker, Editoriale Corno: 1964-1974)

L'histoire de M. Cryptograme (Rodolphe Töpffer: 1830)

La gran travesía (La grande traversée, René Goscinny y Albert Uderzo, Hachette: 1985)

La invención de Hugo Cabret (The Invention of Hugo Cabret, Brian Selznick, SM: 2007)

La muerte de Superman (Dan Jurgens, Roger Stern, Louise Simonson, Jerry Ordway y Karl Kesel, DC Comics: 1992-1993)

La residencia de los Dioses (Le domaine des dieux, René Goscinny y Albert Uderzo, Hachette: 1971)

Largo Winch (Jean van Hamme y Philippe Francq, Dupuis: 1990-)

Las siete bolas de cristal (Les 7 boules de cristal, Hergé, Casterman: 1948)

Le Transperceneige (Jacques Lob y Jean-Marc Rochette, Casterman: 1982)

Les aventures d'Adèle Blanc-Sec (Jacques Tardi, Casterman: 1976-)

Li'l Abner (Al Capp, United Feature Syndicate: 1934-1977)

Little Dot (Little Dot #1, Alfred Harvey y Vic Herman, Harvey Comics: 1953)

Little Nemo in Slumberland (Winsor McCay, New York Herald: 1905-1911; New York American: 1911-1926)

Little Orphan Annie (Harold Gray, Tribune Media Services: 1924-2010)

Lobezno: El viejo Logan (Old Man Logan, Mark Millar y Steve McNiven, Marvel Comics: 2008-2009)

Lobster Johnson: Caput Mortuum (Lobster Johnson #12, Mike Mignola, John Arcudi y Tonci Zonjic, Dark Horse Comics: septiembre de 2012)

Los Pitufos (Le Schtroumpfs, Peyo, Dupuis: 1958-)

Lucky Luke (Moris, Dupuis, Dargaud y Lucky Comics: 1946-)

Makinavaja (El Jueves, Ivà: 1986-1992)

Man-Thing (Stan Lee, Roy Thomas, Gerry Conway, Gray Morrow, Marvel Comics: 1971-)

Mandrake the Magician (Lee Falk, King Features Syndicate: 1934-)

María cumple 20 años (María y Miguel Gallardo, Astiberri Ediciones: 2015)

María y yo (María y Miguel Gallardo, Astiberri Ediciones: 2007)

Marvel Mystery Comics (Vol. 1, #13, Joe Simon y Jack Kirby, Timely Comics: noviembre de 1940) [Primera aparición de The Vision/Aarkus]

Marvel Premiere (Vol. 1, #15, Roy Thomas y Gil Kane, Marvel Comics: mayo de 1974) [Primera aparición de Danny Rand/Iron Fist]

Marvel Super-Heroes (Vol. 1, #12, Stan Lee y Gene Colan, Marvel Comics: diciembre de 1967) [Primera aparición de Mar-Vell bajo la identidad de Captain Marvel]

Marvel Super-Heroes (Vol. 1, #13, Stan Lee y Gene Colan, Marvel Comics: marzo de 1968) [Primera aparición de Carol Danvers]

Marvel Super Heroes Secret Wars (Marvel Comics, Jim Shooter, Mike Zeck y Bob Layton: 1984-1985) [Primera aparición del simbiote en el universo Spider-Man]

Maus (Art Spiegelman, Raw: 1980-1991)

Michel Vaillant (Jean Graton, Le Lombard: 1957-)

Modesty Blaise (Peter O'Donnell: 1963-2002)

More Fun Comics (Vol. 1, #73, Gardner Fox y Howard Sherman, DC Comics: noviembre de 1941) [Primera aparición de Aquaman]

Mortadelo y Filemón (Francisco Ibáñez, Bruguera y Ediciones B: 1958-)

Ms. Marvel (Vol. 1, Gerry Conway y Chris Claremont, Marvel Comics: 1977-1979)
[Serie propia de Carol Danvers como Ms. Marvel]

Mystery Men Comics (Vol. 1, #1, Charles Nicholas Wojtkoski, Fox Features Syndicate: agosto de 1939) [Primera aparición de Blue Beetle]

New Mutants (#25, Chris Claremont y Bill Sienkiewicz, Marvel Comics: marzo de 1985)
[Primera aparición de David Haller/Legión]

No Man's Land (Jordan B. Gorfinkel, Greg Land et al, DC Comics: 1999-2000)

Old Boy (Ōrudo Bōi Rūzu Senki, Garon Tsuchiya y Nobuaki Minegishi, Futabasha: 1996-1998)

Peanuts (Charles M. Schulz, United Feature Syndicate: 1950-2011)

Pekka Puupää (Ola "Fogeli" Fogelberg: 1920-1975)

Persepolis (Marjane Satrapi, Pantheon Books: 2000)

Polar (Víctor Santos, Dark Horse Comics: 2012-)

Polly and Her Pals (Cliff Sterrett: 1912-1958)

Preacher (Garth Ennis y Steve Dillon, Vertigo: 1995-2000)

Prince Valiant (Hal Foster, King Features Syndicate: 1937-)

RED (Warren Ellis y Cully Hamner, Homage Comics: 2003-2004)

Red Ryder (Stephen Slesinger y Fred Harman, Newspaper Enterprise Association: 1938-1964)

Rest In Peace Department (Peter M. Lenkov y Lucas Marangon, Dark Horse Comics: 2012)

Richie Rich (Alfred Harvey y Warren Kremer, Harvey Comics: 1960-1994)

Road to Perdition (Max Allan Collins y Richard Piers Rayner, Paradox Press: 1998)

RoboCop: Last Stand (Steven Grant, Korkur y Öztekin, Boom! Studios: agosto de 2013-marzo de 2014)

Rōnin (Frank Miller, DC Comics: 1983-1984)

Runaways (Brian K. Vaughan y Adrian Alphona, Marvel Comics: 2003-)

Safari callejero (Gran Pulgarcito, #42-#52, Francisco Ibáñez, Editorial Bruguera: 1969-1970)

Satanik (Max Bunker y Magnus, Editoriale Corno: 1964-1974)

Savage She-Hulk (Vol. 1, #1, Stan Lee y John Buscema, Marvel Comics: febrero de 1980)
[Primera aparición de Jennifer Walters/She-Hulk]

Scott Pilgrim (Bryan Lee O'Malley, Oni Press: 2004-2010)

Secret Agent X-9 (Dashiell Hammet y Alex Raymond, King Features Syndicate: 1934-1996)

Shang-Chi (Steve Englehart y Jim Starlin, Marvel Comics: 1973-)

Shaolin Cowboy (#1, Geof Darrow, Dark Horse Comics: octubre de 2013)

Showcase (Vol. 1, #4, Robert Kanigher y Carmen Infantino, DC Comics: octubre de 1956) [Revitalización de The Flash e inicio de la Edad de Plata de los cómics]

Showcase (Vol. 1, #22, John Broome y Gil Kane, DC Comics: octubre de 1959) [Primera aparición de Hal Jordan como Linterna Verde]

Sin City (Frank Miller, Dark Horse Comics: 1991-2000)

Sin City: Ese cobarde bastardo (Sin City #04, Frank Miller, Norma Editorial: 1996)

Sin City: The Hard Goodbye (Frank Miller, Dark Horse Comics: 1991-1992)

Sjors & Sjimmie (Frans Piët, 1938-1999)

Spawn (Todd McFarlane, Image Comics: 1992-)

Special Marvel Edition (Vol. 1, #5, Steve Englehart y Jim Starlin, Marvel Comics: diciembre de 1973) [Primera aparición de Shang-Chi]

Spider-Man (Stan Lee y Steve Ditko, Marvel Comics: 1962-)

Spirit (Will Eisner, Eisner & Iger y DC Comics: 1940-)

Suicide Squad (John Ostrander, DC Comics: 1987-)

Superior (Mark Millar & Leinil Yu, Icon Comics: 2010-2012)

Superlópez (Jan, Euredit, Bruguera y Ediciones B: 1973-)

Superman (Jerry Siegel y Joe Shuster, DC: 1933-)

Superman (#189, Joe Kelly y Dwayne Turner, DC Comics: febrero de 2003) [Primera aparición de Traci Thirteen]

Swamp Thing (Len Wein y Berni Wrightson, DC Comics: 1971-)

Tailspin Tommy (Hal Forrest, John Wheeler's Bell Syndicate y United Feature Syndicate: 1928-1942).

Tales of Suspense (Vol. 1, #52, Stan Lee, N. Korok y Larry Lieber, Marvel Comics: abril de 1964) [Primera aparición de Natasha Romanova/Viuda Negra]

Tales of Suspense (Vol. 1, #57, Stan Lee, Don Heck y Larry Lieber, Marvel Comics: septiembre de 1964) [Primera aparición de Clint Barton/Ojo de Halcón]

Tales of Suspense (Vol. 1, #77, Stan Lee y Jack Kirby, Marvel Comics: mayo de 1966) [Primera aparición de Peggy Carter]

Teenage Mutant Ninja Turtles (Kevin Eastman y Peter Laird, Mirage Studios: 1984-1995 y 2001-2010; Image Comics: 1996-1999; Archie Comics: 1989-1995; IDW Publishing: 2011-)

Terry and the Pirates (Milton Caniff: 1934-1973)

The Amazing Spider-Man (#299, David Michelinie, Todd McFarlane y Bob McLeod: abril de 1988) [Primera aparición de Venom]

The Amazing Spider-Man Annual (Vol. 1, John Stern y John Romita, Jr., Marvel Comics: diciembre de 1982) [Primera aparición de Monica Rambeau como Captain Marvel]

The Avengers (Stan Lee y Jack Kirby, Marvel Comics: 1963-)

The Avengers (Vol. 1, #16, Stan Lee y Jack Kirby, Marvel Comics: mayo de 1965) [Clint Barton/Ojo de Halcón se une a los Vengadores]

The Avengers (Vol. 1, #57, Stan Lee, John Buscema y Roy Thomas, Marvel Comics: octubre de 1968) [Primera aparición de Vision]

The Avengers (Vol. 3, #4, Kurt Busiek y George Pérez, Marvel Comics: mayo de 1998)
[Carol Danvers se une a Los Vengadores como Warbird]

The Boys (Garth Ennis, Darick Robertson, Peter Snejbjerg, John Higgins, Carlos Ezquerra, Richard P. Clark y Russ Braun, Wildstorm [#1-#6] y Dynamite Entertainment [#7-#72]: octubre de 2006-noviembre de 2012)

The Brave and the Bold (Vol. 1, #28, Gardner Fox y Mike Sekowski, DC Comics: marzo 1960) [Primera aparición de la Liga de la Justicia]

The Brave and the Bold (Vol. 1, #54, Bob Haney y Bruno Premiani: julio de 1964)
[Primera aparición de los Teen Titans]

The Coldest City (Antony Johnston y Sam Hart, Oni Press: 2012)

The Crow (James O'Barr, Caliber Press: 1989-)

The Defenders (Ross Andru y Roy Thomas, Marvel Comics: 1971-)

The Flash (Robert Kanigher y Carmine Infantino, DC Comics: 1956-)

The Flash (Vol. 1, #110, John Broome y Carmine Infantino, DC Comics: enero de 1960)

The Flash by Grant Morrison and Mark Millar (Grant Morrison y Mark Millar, DC Comics: 2016)

The Ghost in the Shell (Kōkaku Kidōtai, Masamune Shirow, Kodansha: 1989-1990)

The Gumps (Sidney Smith: 1917-1959)

The League of Extraordinary Gentlemen (Alan Moore y Kevin O'Neill, ACB, Wild Storm y DC Comics: 1999-2007; Top Shelf y Knockabout Comics: 2009-)

The Losers (Andy Diggle y Jock, Vertigo: 2003-2006)

The Men in Black (Lowell Cunningham y Sandy Carruthers, Marvel Comics: 1990-1997)

The Mighty Thor (Vol. 1, #411, Tom DeFalco y Ron Frenz, Marvel Comics: 1989)
[Primera aparición de los New Warriors]

The New Mutants (Chris Claremont y Bob McLeod, Marvel Comics, 1982-)

The New Mutants (The New Mutants #98, Marvel Comics: febrero de 1991) [Primera aparición de Deadpool]

The Night Gwen Stacy Died (The Amazing Spider-Man, #121-122, Gerry Conway, Gil Kane y John Romita, Marvel Comics: 1973)

The Origin of Superman (Superman #53, Bill Finger y Wayne Boring: agosto de 1948)

The Phantom (Lee Falk, King Features Syndicate: 1936-)

The Punisher (Gerry Conway, Ross Andru y John Romita Jr.: 1974-)

The Ray (#1, Jack C. Harris y Joe Quesada, DC Comics: febrero de 1992) [Primera aparición de The Ray]

The Rocketeer (Dave Stevens: 1982-)

The Secret Service (Mark Millar y Dave Gibbons, Icon: 2012-2013)

The Scribbler (Dan Schaffer, Image Comics: 2006)

The Spectacular Spider-Man (#64, Marvel Comics: marzo de 1982) [Primera aparición de Bill Mantlo y Ed Hannigan/Cloak & Dagger]

The Supergirl from Krypton (Action Comics, Vol. 1, #252, Robert Bernstein y Al Plastino, DC Comics: mayo de 1959)

The Surrogates (Robert Venditti y Brett Weldele, Top Shelf Productions: 2005-2006)

The Ultimates 2 (Mark Millar y Bryan Hitch, Marvel Comics: 2005-2007)

The Umbrella Academy (Gerard Way y Gabriel Bá, Dark Horse Comics: septiembre de 2007-octubre de 2013 y 2018-)

The Walking Dead (Robert Kirkman y Tony Moore, Image Comics: 2003-)

The X-Men (Jack Kirby y Stan Lee, Marvel Comics: 1963-)

The X-Files/30 Days of Night (Steve Niles, Adam Jones y Tom Mandrake, Wildstorm: 2010).

Thimble Theatre (Elzie Crisler Segar, King Features Syndicate: 1919-1932)

Tintín en el lago de los tiburones (Tintin et le lac aux requins, Casterman: 1973)

Thor (Stan Lee, Jack Kirby y Larry Lieber, Marvel Comics: 1962-)

Thor (Vol. 4, #1, Russell Dauterman y Frank Martin Jr., Marvel Comics: octubre de 2014)
[Presentación de Jane Foster como Thor]

Tim Tyler's Luck (Lyman Young, King Features Syndicate: 1928-1996)

Timecop (Mark Verheiden y Ron Randall, Dark Horse Comics: 1994)

Tio Vivo (#161, Editorial Bruguera: abril de 1964) [Primera aparición de Rompetechos]

Titeuf (Zep, Glénat, 1992-)

Ultimate Fallout (Vol. 1, #4, Brian Michael Bendis y Sara Pichelli, Marvel Comics: octubre de 2011) [Primera aparición de Miles Morales como Spider-Man]

Uncanny X-Men (Vol. 1, #4, Stan Lee y Jack Kirby: marzo de 1964) [Primera aparición de Wanda Maximoff/Bruja Escarlata]

Uncanny X-Men (Vol. 1, #164, Chris Claremont y Barry Windsor-Smith, Marvel Comics: octubre de 1984)

V de Vendetta (V for Vendetta, Alan Moore, David Lloyd y Tony Weare, Vertigo: 1988-1989)

Vertigo (Lynd Ward, Random House: 1937)

Virus (Chuck Pfarrer y Howard Cobb, Dark Horse Comics: 1992)

Voyages et aventures du Dr. Festus (Rodolphe Töpffer: 1829)

Wanted (Mark Millar y J.G. Jones, Top Cow: 2003-2006)

Watchmen (Alan Moore y Dave Gibbons, DC Comics: 1986-1987)

Werewolf by Night (Vol. 1, #32, Doug Moench y Don Perlin, Marvel Comics: agosto de 1975) [Primera aparición de Marc Spector/Caballero Luna]

What If...? (Marvel Comics: febrero de 1977-)

Whiteout (Greg Rucka y Steve Lieber, Oni Press: 1998)

Whiz Comics (Vol. 1, #2, C.C. Beck y Bill Parker, Fawcett Comics: febrero de 1940)
[Primera aparición del personaje originalmente conocido como Captain Marvel, posteriormente rebautizado como *Shazam*]

Wilson (Daniel Clowes, Drawn and Quarterly: 2010)

Winnie Winkle (Joseph Medill Patterson y Martin Branner, Chicago Tribune Syndicate: 1920-1926)

World's Finest Comics (DC Comics: 1941-1986)

Y: The Last Man (Brian K. Vaughan y Pia Guerra, Vertigo: 2002-2008)

Zipi y Zape (José Escobar, Editorial Bruguera: 1948-1994; Juan Carlos Ramis y Joaquín Cera, Editorial Bruguera: 2000-2002)

9. Referencias bibliográficas

Libros

Aristóteles (2008), *Poética*. Edición Electrónica de www.philosophia.cl. Escuela de Filosofía Universidad ARCIS.

Barthes, Roland (1978). *Roland Barthes por Roland Barthes*. Barcelona: Editorial Kairós.

Baudrillard, Jean (2000). *El intercambio imposible*. Madrid: Cátedra.

Bazin, André (1990). *¿Qué es el cine?*, Madrid: Rialp.

Becker y Vostell, W. (1965). *Happenings, Fluxus, Pop Art, Nouveau Réalisme*. Hamburgo: Rowohlt.

Bolter, Jay David, y Grusin, Richard (2000). *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press.

Booker, M. Keith (2014). *Comics Through Time: A History of Icons, Idols and Ideas*. Vol. 1. Santa Barbara: ABC Clio, LLC.

Bordwell, David (1993). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

Burch, Noël (2008). *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos.

Burke, Liam (2015). *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*. University Press of Mississippi.

Candel Crespo, José María (1993). *Historia del dibujo animado español*. Murcia: Filmoteca Regional de Murcia.

Courthright, Nicola (1996). *Grove Art Online*. Oxford University Press.

Deleuze, Gilles (1984). *La imagen-movimiento*. Barcelona: Paidós.

Deleuze, Gilles (1987). *La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós.

Di Liddo, Annalisa (2009). *Alan Moore: Comic as Performance, Fiction as Scapel*. Jackson: University Press of Mississippi.

- Dierick, Charles, y Lefèvre, Pascal (ed.) (1999). *Forging a New Medium: The Comic Strip in the Nineteenth Century*. Amsterdam: VU Univ. Pr. Amsterdam.
- Eco, Umberto (1984). *Apocalípticos e integrados*. Lumen.
- Eisner, Will (1985). *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- García, Santiago (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- García, Santiago (coord.) (2013). *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Errata Naturae.
- Gasca, Luis, y Gubern, Román (2008). *Diccionario de onomatopeyas del cómic*. Madrid: Cátedra.
- Gasca, Luis, y Gubern, Román (2011). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- Gaumer, Patrick y Moliterni, Claude (1996). *Diccionario del cómic ilustrado*. Barcelona: Larousse.
- Gómez Tarín, Francisco Javier (2011). *Elementos de narrativa audiovisual: expresión y narración*. Shangri-la ediciones.
- Gubern, Román (1973). *Historia del cine - Vol. I*. Barcelona: Ediciones Anae.
- Jeffries, Dru (2017). *Comic Book Film Style: Cinema at 24 Panels per Second*. Austin: University of Texas Press.
- Kitagawa, Midori y Windsor, Brian (2008). *MoCap for Artists: Workflow and Techniques for Motion Capture*. Amsterdam, Boston: Elsevier/Focal Press.
- Labarrère, André Z. y Olivier (2009). *Akal ~ Atlas del cine*. Madrid: Ediciones Akal.
- Ludwig, Logan (2015). *Moving Panels: Translating Comics to Films*. Sequart Research & Literacy Organization.
- Marion, Philippe (1993). *Traces en cases: travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*. Louvain-la-Neuve: Academia.
- McCausland, Elisa (2017). *Wonder Woman: El feminismo como superpoder*. Madrid: Errata Naturae.
- McCloud, Scott (2005). *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao: Astiberri.

- McCloud, Scott (2001). *La revolución de los cómics*. Barcelona: Norma.
- McLuhan, Marshall (1964): *Understanding media: the extensions of man*. London: Routledge.
- Mazur, Dan y Danner, Alexander (2014). *Cómics: una historia global, desde 1968 hasta hoy*. Barcelona: Blume.
- Misiroglu, Gina (2012). *The Superhero Book*. Detroit: Ink Press.
- Morton, Drew (2017). *Panel to The Screen: Style, American Film, and Comic Books During the Blockbuster Era*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Nagib, Lúcia, y Jerslev, Anne (coord.) (2014). *Impure cinema: intermedial and intercultural approaches to film*. Londres: Tauris.
- Parkin, Lance (2009). *Alan Moore*. Oldcastle Books.
- Prieto, Miguel Ángel (2007). *¡Malditas películas!* T&B Editores.
- Pynchon, Thomas (2011). *Vicio propio*. Barcelona: Tusquets.
- Revert, Jordi (2017). *En busca de lo real: 50 documentales esenciales*. Barcelona: Editorial UOC.
- Said, Edward (2010). *Música al límite*. Debate: Barcelona.
- Ordine, Nuccio (2003). *El umbral de la sombra. Literatura, filosofía y pintura en Giordano Bruno*. Madrid: Biblioteca de Ensayo Siruela.
- Trabado, José Manuel (2012). *Antes de la novela gráfica*. Madrid: Cátedra.
- Truffaut, François (1974). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza Editorial.
- Varillas, Rubén (2009). *La arquitectura de las viñetas: texto y discurso en el cómic*. Sevilla: Viaje a Bizancio.
- Varnum, Robin y Gibbons, Christina T. (coord.) (2001). *The language of comics: Word and image*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Von Goethe, Johann Wolfgang (1992). *Teoría de los colores*. Murcia: Colegio Oficial de Arquitectos de Murcia.
- Von Goethe, Johann Wolfgang (2009). *The Metamorphosis of Plants*. The MIT Press.

Wagner, Richard (2000). *La obra de arte del futuro*. Valencia: Universitat de València.

Wertham, Fredric (1954). *Seduction of the Innocent*. Rinehart & Company.

Wulf, Andrea (2017). *La invención de la naturaleza: el nuevo mundo de Alexander von Humboldt*. Barcelona: Taurus.

Tesis doctorales

Jeffries, Dru (2014). *The Comic Book Film as Palimpsest* (tesis doctoral). Concordia University, Montreal, Quebec, Canadá.

Capítulos de libros

Ackerman, Ada (2011). "Le Métamorphoses de la poire: les poires de Philipon croquées par Eisenstein". En Le Men, Ségolène. *L'art de la caricature* (275-294). Nanterre: Presses universitaires de Paris Nanterre. Recuperado de: <http://books.openedition.org/pupo/2240>

Canyissà, Jordi (2015). "Orígenes, debates y controversias. El debate teórico sobre el nacimiento del cómic". En Cañero, Julio y Claudio, Esther (ed.). *On the Edge of the Panel: Essays on Criticism*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.

Hassler-Forest, Dan (2017). "Roads Not Taken in Hollywood's Comic Book Movie Industry: *Popeye*, *Dick Tracy*, and *Hulk*". En Leitch, Thomas (ed.). *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. New York: Oxford University Press, pp. 407-423.

Higgins, Dick (1967). "Statement On Intermedia". En Vostell, Wolf (ed.) *Dé-Coll/age (décollage) * 6*. Frankfurt: Typos Verlag / Nueva York: Something Else Press, julio de 1967. Recuperado de: <http://www.artpool.hu/Fluxus/Higgins/intermedia2.html>

Kristeva, Julia (1987). "Word, dialogue and Novel". En Kristeva, Julia. *The Kristeva Reader*. Nueva York: Columbia University Press.

Lefèvre, Pascal (2007). "Incompatible visual ontologies? The problematic adaptation of drawn images". En Gordon, Ian, Jancovich, Mark y McAllister, Matthew P (ed.). *Film and Comic Books*. Jackson: University of Mississippi, pp. 1-12.

Perren, Alisa (2015). "The trick of the trades: Media industry studies and the American comic book industry". En Banks, Miranda, Conor, Bridget y Mayer, Vicki. *Production Studies, the Sequel! Cultural Studies of Global Media Industries*. Routledge, pp. 227-237.

Pratt, Henry John (2012). "Making Comics into Film". En A. Meskin y R.T. Cook (ed.). *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Oxford: Blackwell Publishing, pp. 147-165.

Rauscher, Andreas (2010). "The Marvel Universe on Screen: A New Wave of Superhero Movies?". En M. Berninger et al. (ed). (2010). *Comics as a Nexus of Cultures: Essays on the Interplay of Media Disciplines and International perspectives*, Jefferson: McFarland and Company, Inc, pp. 21-33.

Revert, Jordi (2018). "La intermedialidad entre cine y cómic en la era digital: el caso español". *Cine y Audiovisual*. Shangrila textos aparte, pp. 119-135.

Rosen, Philip (2014). "From Impurity to Historicity". En Nagb, Lúcia y Jerslev, Anne (ed.). *Impure Cinema. Intermedial and intercultural approaches to film*. Londres y Nueva York: I.B. Tauris, pp. 3-20.

Talens, Jenaro (1980). "Práctica artística y producción significativa. Notas para una discusión". En Talens, Jenaro, Romera Castillo, José, Tordera, Antonio y Hernández Esteve, Vicente (ed.). *Elementos para una semiótica del texto artístico*. Madrid: Cátedra, pp. 16-60.

Winston Dixon, Wheeler (2013). "Flash Gordon and the 1930s and 40s Science Fiction Serial". En Winston Dixon, Wheeler (2013). *Cinema at the Margins (New Perspectives on World Cinema)*. Londres: Anthem Press, pp. 19-30.

Wolf, Werner (1999). *The Musicalization of Fiction: A Study in the Theory and History of Intermediality*. Amsterdam: Rodopi

Artículos de revistas y otras publicaciones periódicas

Abrams, Simon (2012). "Fritz the Cat, the ridiculous X-rated cartoon-animal movie that was also a blockbuster". *Capital*, 27 de julio de 2012. Recuperado de: <http://www.capitalnewyork.com/article/culture/2012/07/6301882/fritz-cat-ridiculous-x-rated-cartoon-animal-movie-was-also-blockbust>

Acevedo Nieto, Javier (2019). "El baile de Pikachu y la Nueva Crítica". *Cine Divergente*, 21 de mayo de 2019. Recuperado de: http://cinedivergente.com/ensayos/estudios/el-baile-de-pikachu-y-la-nueva-critica?fbclid=IwAR2H-y0F_8cmGtit0WXzl0vUeAoK4T0TZ0hjkokcuDI3js71q7AIxvjaZE

Agar, Chris (2018). "How Much Did Aquaman Cost to Make?". *ScreenRant*, 19 de diciembre de 2018. Recuperado de: <https://screenrant.com/aquaman-movie-budget-cost/>

Agar, Chris (2019). "How Much Did X-Men: Dark Phoenix Really Cost to Make?". *ScreenRant*, 5 de junio de 2019. Recuperado de: <https://screenrant.com/dark-phoenix-budget-cost-x-men-movie-comparison/>

Alarcón, Tonio (2015). "Hombre sin esperanza, hombre sin miedo". *Dirigido por...*, núm. 456, junio de 2015, pp. 56-57.

Álvarez, Adrián (2019). "Las ventas de cómic norteamericano se han recuperado de la crisis de los 90... pero aquí nadie ha aprendido la lección". *Xataka*, 17 de enero de 2019 [actualizado el 20 de enero de 2019]. Recuperado de: <https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/ventas-comic-norteamericano-se-han-recuperado-crisis-90-aqui-nadie-ha-aprendido-leccion>

Arcones, Juan (2019). "Los Eternos tendrán al primer superhéroe LGTBI del cine". *Fotogramas*, 3 de abril de 2019. Recuperado de: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a26440717/marvel-superheroe-gay-los-eternos/>

Barnhardt, Adam (2018). "Avengers: Infinity War Created Red Skull Entirely with CGI". *Comicbook*. Recuperado de: <https://comicbook.com/marvel/2018/12/23/avengers-infinity-war-red-skull-cgi-vfx/>

Bordwell, David (2012). "Stretching the shot". *Observations on film art*, 7 de octubre de 2012. Recuperado de: <http://www.davidbordwell.net/blog/2012/10/07/stretching-the-shot/>

Barber, Nicholas (2018). "When Nicolas Cage almost became Superman". *BBC Culture*, 12 de febrero de 2018. Recuperado de: <http://www.bbc.com/culture/story/20180209-when-nicolas-cage-almost-became-superman>

Bravo M., D.A., Rengifo R., C.F. y Agredo R., W. (2016). "Comparación de dos Sistemas de Captura de Movimientos por medio de las Trayectorias Articulares de Marcha". *Revista Mexicana de Ingeniería*, Vol. 37, núm. 2, mayo-agosto 2016, pp. 149-160.

Bromagin, Matt (2017). "15 Reasons the Comic Book Industry Tanked In the '90s". *The Clever*, 13 de mayo de 2017. Recuperado de: <https://www.theclever.com/15-reasons-the-comic-book-industry-tanked-in-the-90s/>

Brox, Óscar (2015). "Derivaciones televisivas del universo Marvel". *Dirigido por...*, núm. 456, junio de 2015, pp. 54-55.

Burke, Liam (2012). "Special Effect: Have film adaptations changed mainstream comics?" *SCAN*, vol. 9, núm. 1. Recuperado de: http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=166

Cano, Fernando (2017). "Década negra para la prensa en papel: pierde 6,2 millones de lectores". *El Español*, 6 de julio de 2017. Recuperado de: https://www.elespanol.com/economia/empresas/20170705/228977842_0.html

Catala, Josep (2012). "A Drawing of the World: Documentary and Comic Book". *SCAN*. Recuperado de: http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=167

Caviaro, Juan Luis (2018). "Mark Millar explica por qué DC no tiene tanto éxito como Marvel: sus personajes no son tan cinematográficos". *Espinof*. Recuperado de: <https://www.espinof.com/otros/mark-millar-explica-por-que-dc-no-tiene-tanto-exito-como-marvel-sus-personajes-no-son-cinematograficos>

Chanona Burguete, Omar (2017). "*Digitalidad: Cambios y mutaciones en la cotidianeidad*". *Revista Digital Universitaria*, vol. 18, núm. 4, 1 de abril de 2017, Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, pp. 2-11.

Clarke, Susanna (2007). "Alan Moore: the wonderful wizard of... Northampton". *The Telegraph*, 7 de octubre de 2007. Disponible en web: <http://www.telegraph.co.uk/culture/3668393/Alan-Moore-the-wonderful-wizard-of...-Northampton.html>

Corroto, Paula (2018). "El libro se estanca en España". *El País*, 16 de julio de 2018. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2018/07/16/actualidad/1531743893_174520.html

Chapman, John (2017). "Exploding RAT used by Allies spies to destroy German factories in World War II unearthed". *Express*, 29 de noviembre. Recuperado de:

<https://www.express.co.uk/news/uk/885882/ww2-world-war-II-nazi-german-british-scientists-rat-bomb-bonhams-auction>

Costa, Jordi (2016). "Batman v. Superman: El amanecer de la justicia". *Fotogramas*. Recuperado de:

<http://www.fotogramas.es/Peliculas/Batman-v-Superman-El-amanecer-de-la-Justicia#critFG>

Costa, Jordi (2010). "Kick Ass". *Fotogramas*. Recuperado de:

<http://www.fotogramas.es/Peliculas/Kick-Ass>

Costa, Jordi (2012). "La superprofusión". *El País*, 27 de abril de 2012. Recuperado de:

http://cultura.elpais.com/cultura/2012/04/26/actualidad/1335454612_301583.html

Costa, Jordi (2014). "El tren del infierno helado". *El País*, 9 de mayo de 2014.

Recuperado de:

http://cultura.elpais.com/cultura/2014/05/08/actualidad/1399563357_531336.html

Costa, Jordi (2011). "Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio". *Fotogramas*.

Recuperado de: <https://www.fotogramas.es/peliculas-criticas/a452200/las-aventuras-de-tintin-el-secreto-del-unicornio/>

Crow, David (2016). "Chris Terrio Talks Mythological (and Nolan) Influences on Batman v Superman, Justice League". *Den of Geek*, 11 de marzo de 2016. Recuperado de:

<http://www.denofgeek.com/us/movies/batman-v-superman-dawn-of-justice/253700/chris-terrio-talks-mythological-and-nolan-influences-on-batman-v-superman-justice-league>

De la Fuente, Manuel (2013). "Dibujar en la pantalla. Autoría y narración en las primeras adaptaciones cinematográficas del cómic norteamericano". *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 16, julio-diciembre 2013, Valencia: Universitat de València, pp. 14-19.

Dietsch, F. J. (2011). David Fincher Wanted to Kill Gwen Stacy in His Spider-Man. *Spin-Off Online*, 20 de diciembre de 2011. Recuperado de:

<http://spinoff.comicbookresources.com/2011/12/20/david-fincher-wanted-to-kill-gwen-stacy-in-his-spider-man/>

Duffer, Ellen (2018). "Print Book Sales Increase In 2017". *Forbes*, 31 de enero de 2018. Recuperado de: <https://www.forbes.com/sites/ellenduffer/2018/01/31/print-book-sales-increase-in-2017/#21dfaf4c31c0>

Europa Press (2018). "Un original del primer Action Comics, el debut de Superman, vendido por más de 2 millones de dólares". *Europa Press*, 14 de junio de 2018 [actualizado]. Recuperado de: <https://www.europapress.es/cultura/cine-00128/noticia-original-primer-action-comics-debut-superman-vendido-mas-millones-dolares-20180614171221.html>

Fleming, Michael, y Garrett, Diane (2008). "Warner pulls plug on 'Justice League'". *Variety*, 16 de enero de 2008. Recuperado de: <https://variety.com/2008/film/news/warner-pulls-plug-on-justice-league-1117979189/>

Fleming, Mike Jr. (2019). "Disney-Sony Standoff Ends Marvel Studios & Kevin Feige's Involvement In 'Spider-Man'". *Deadline*, 20 de agosto de 2019. Recuperado de: <https://deadline.com/2019/08/kevin-feige-spider-man-franchise-exit-disney-sony-dispute-avengers-endgame-captain-america-winter-soldier-tom-rothman-bob-iger-1202672545/>

Goldberg, Barbara (2012). "Check that bought Superman rights for \$130 sells for 160,000". *Reuters*, 16 de abril de 2012. Recuperado de: <http://www.reuters.com/article/2012/04/17/entertainment-us-usa-superman-idUSBRE83G02F20120417>

Gómez Tarín, Francisco Javier [Coord.] (2013). Cine e hibridaciones: avatares de la era digital. *Archivos de la filmoteca*, núm. 72.

Grant, Catherine (2013). "Studies of the Remediation of Films, Comics and Video Games". *Film Studies For Free*, 18 de marzo de 2013. Recuperado de: <http://filmstudiesforfree.blogspot.com.es/2013/03/studies-of-remediation-of-films-comics.html>

Grey, Ali (2014). "A Brief History of Motion-Capture in the Movies". *IGN*, 11 de julio de 2014. Recuperado de: <https://www.ign.com/articles/2014/07/11/a-brief-history-of-motion-capture-in-the-movies>

Gunning, Tom (1986). "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde", *Wide Angle*, Vol. 8, nos. 3 y 4, otoño de 1986.

Gustines, Gustave Gene (2008). "Dave Stevens, 52, Artist Who Created the Rocketeer, Dies". *The New York Times*, 30 de marzo de 2008. Recuperado de: http://www.nytimes.com/2008/03/30/arts/design/30stevens.html?_r=0

Higgins, Dick (1966). "Intermedia". *The Something Else Newsletter*, vol. 1, núm. 1.

Hoffer, Tom W. (1976). "From Comic Strips to Animation: Some Perspective on Winsor McCay". *Journal of the University Film Association*, vol. 28, primavera de 1976, University of Illinois Press, pp. 23-32.

Hoberman, Jim (2012). "The Avengers: why Hollywood is no longer afraid to tackle 9/11". *The Guardian*, 11 de mayo de 2012. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/film/2012/may/11/avengers-hollywood-afraid-tackle-9-11>

Jeffries, Dru (2014). "Comics at 300 Frames per Second: Zack Snyder's 300 and the Figural Translation of Comics to Film". *Quarterly Review of Film and Video*, 10 de febrero de 2014. Recuperado de: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10509208.2011.646574>

Jensen, K. B. (2015). "Intermediality". *The International Encyclopedia of Communication*.

Kit, Bojars (2016). "Batman v. Superman Fallout: Warner Bros. Shakes Up Executive Roles (Exclusive)". *The Hollywood Reporter*, 17 de mayo de 2016. Recuperado de: <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/batman-v-superman-fallout-warner-895174>

Lacassin, Francis (1972). "The Comic Strip and Film Language". *Film Quarterly*, Vol. 26, no. 1, otoño de 1972, pp. 11-23.

Lacayo, Richard (2010). "All-Time 100 Novels". *TIME*, 6 de enero de 2010. Recuperado de: <http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/>

Lesson, Benjamin (2013). "(Hi)story telling: vers un nouveau partage du sensible". *Terminal. Technologie de l'information, culture & société*, núm. 112, pp. 29-41.

Lewis, Andy (2011). "Nicolas Cage's Superman Comic Nets Record \$2.1 Million at Auction". *The Hollywood Reporter*, 30 de noviembre de 2011. Recuperado de: <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/nicolas-cage-superman-comic-record-2-million-sale-267770>

Llorca, Germán (2013). "El Capitán América: El héroe reciclado". *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 16, julio-diciembre 2013, pp. 35-41.

Locke, Simon (2009). "Considering comics as medium, art, and culture – the case of From Hell", *SCAN*, vol. 6, núm. 1. Recuperado de:

http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=127

López, G., Víctor (2017). "Edgar Wright explica por qué salió de *Ant-Man*: «Me convertí en un director de encargo»". *Espinof*, 24 de junio de 2017. Recuperado de:

<https://www.espinof.com/directores-y-guionistas/edgar-wright-aclara-los-motivos-de-su-salida-de-ant-man-me-converti-en-un-director-de-encargo>

López-Varela Azcárate, Asunción (2011). "Génesis semiótica de la intermedialidad: fundamentos cognitivos y socio-constructivistas de la comunicación". *CIC: Cuadernos de Información y Comunicación*, vol. 16, pp. 95-114.

Lunn, Emma (2014). "Star Wars: How an expected flop made George Lucas billions". *Yahoo! Finance UK & Ireland*, 8 de diciembre de 2014. Recuperado de:

<https://uk.finance.yahoo.com/news/star-wars--how-an-expected-flop-made-george-lucas-billions--150701560.html>

Macallister, Matthew (2006). "Blockbuster Art House Meets Superhero Comic or Meets Graphic Novel? The Contradictory Relationship between Film and Comic Art". *Journal of Popular Film and Television*, 34 (3), pp. 108-115.

McClintock, Pamela (2015). "Warner Bros. Film Chief on 'Wonder Woman,' J.K. Rowling's 'Fantastic Beasts' Script and How DC Will Compete with Marvel". *The Hollywood Reporter*, 6 de marzo de 2016. Recuperado de:

<https://www.hollywoodreporter.com/news/warner-bros-film-chief-wonder-799408>

Messeguer, Astrid (2017). "Elisa McCausland: *Wonder Woman* no es una película feminista". *La Vanguardia*, 22 de junio de 2017. Recuperado de:

<http://www.lavanguardia.com/cultura/20170622/423559833029/elisa-mccausland-wonder-woman-pelicula-feminista.html>

Milliot, Jim (2019). "Print Unit Sales Increased 1.3% in 2018". *Publisher Weekly*, 4 de enero de 2019. Recuperado de:

<https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/financial-reporting/article/78929-print-unit-sales-increased-1-3-in-2018.html>

Mollá, Diego (2013). "Las adaptaciones del *pulp*, la *daily*, la *Sunday* y el *comic book* en los seriales norteamericanos de los años treinta y cuarenta". *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 16, julio-diciembre 2013, pp. 7-13.

Moore, Ben (2015). "«League of Extraordinary Gentlemen» Movie Reboot in Development". *Screenrant*, 26 de mayo de 2015. Recuperado de: <http://screenrant.com/league-extraordinary-gentlemen-movie-reboot/>

Morato, Roberto (2015). "Cuando Marvel encontró a Disney". *Dirigido por...*, núm. 456, junio de 2015, pp. 52-53.

Moreno, Julio L. (1953). "Subjective Cinema: And the Problem of Film in the First Person". *The Quarterly of Film Radio and Television*, Vol. 7, núm. 4 (verano de 1953), pp. 341-358.

O'Leary, Shannon (2015). "Comics Retailer Survey: Good Sales Get Better in 2015". *Publishers Weekly*, 5 de junio de 2015. Recuperado de: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/67045-comics-retailer-survey-good-sales-get-better-in-2015.html>

Müller, Jürgen E. (2000). "L'intermedialité, une nouvelle approche interdisciplinaire: perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision". *Cinéma et intermedialité*, vol. 10, núm. 2-3, primavera de 2000, pp. 105-134. Recuperado de: <https://www.erudit.org/fr/revues/cine/2000-v10-n2-3-cine1881/024818ar/>

Palau, Ignacio y Rojo, Eugenia (2013). "Fidelidad y traición: la intermedialidad entre novela gráfica y cine". *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 16, julio-diciembre 2013, pp. 42-48.

Payne, Rob (2013). "The New *From Hell* Graphic Novel Companion Reveals the Live-Action Adaptation that Could Have Been". *Pajiba*, 24 de mayo de 2013. Recuperado de: http://www.pajiba.com/book_reviews/from-hell-graphic-novel-companion-reveals-adaptation-that-could-have-been.php

Peñalba García, Mercedes (2014). "La temporalidad en el cómic". *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, núm. 23, pp. 687-713.

Pethö, Ágnes (2003). "Las figuras reflexivas de la intermedialidad en la película. El cine en el espejo de las artes / las artes en el espejo del cine". *Signa. Revista de la Asociación*

Española de Semiótica, núm. 12, pp. 183-207. Recuperado de: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/signa-revista-de-la-asociacion-espanola-de-semiotica--1/html/027e2832-82b2-11df-acc7-002185ce6064_30.html#I_27

Pizzoli, Alberto (2018). "Quante copie vendono i quotidiani, rispetto a quattro anni fa". *Il Post*, 13 de marzo de 2018. Recuperado de: <https://www.ilpost.it/2018/03/13/quante-copie-quotidiani/>

Pons, Álvaro (2013). "La adaptación de cómics al cine en Francia y EEUU: Del homenaje artístico a la franquicia mercadotécnica". *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 16, julio-diciembre 2013, pp. 27-34.

Rajas, Mario, y Sierra, Javier (2010). "El tiempo narrativo del montaje interno". *Prisma social. Revista de ciencias sociales*, núm. 4, junio 2010.

Rajewsky, Irina (2005). "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality". *Intermédiatités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, núm. 6, pp. 43-64.

Revert, Jordi (2013). "Tintín o el trazo difícil. Un viaje accidentado al *mainstream* del cine". *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 16, julio-diciembre 2013, pp. 20-26.

Revert, Jordi (2013b). "La viñeta digital: trasvases del cómic al cine". *Archivos de la filmoteca*, 72, pp. 65-72.

Revert, Jordi (2015). "Grecia, Europa: El plano-secuencia y la identidad en el cine de Theo Angelopoulos". *EU-Topías: revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos*, núm. 9, pp. 47-59.

Revert, Jordi (2016). "La intermedialidad entre cine y cómic en la era digital: el caso Zack Snyder". *Revista Internacional de Ciencias Sociales*, vol. 5, núm. 1, pp. 153-160.

Revert, Jordi (2016b). "Orígenes y fundamentos de la intermedialidad ente cine y cómic: una aproximación para la era digital". *adComunica*, 11, pp. 145-163.

Revert, Jordi (2017). "Después del crimen perfecto: el futuro de la cultura en la era del simulacro". *Vivat Academia Revista de Comunicación*, núm. 138, 15 de marzo-15 de junio de 2017, pp. 37-55.

Rico, Ignacio Pablo (2011). "Resistencia y promiscuidad". *Miradas de cine*, número 109, abril 2011. Recuperado de: <http://miradas.net/2011/04/actualidad/sucker-punch.html>

Robinson, Tasha (2001). "Alan Moore". *A.V. Club*, 24 de octubre de 2001. Recuperado de: <http://www.avclub.com/article/alan-moore-13740>

Rogers, Vaneta (2011). "Archie Dropping Comics Code Authority Seal in February". *Newsarama.com*, 21 de enero de 2011. Recuperado de: <http://www.newsarama.com/6892-archie-dropping-comics-code-authority-seal-in-february.html>

Rowe, Adam (2018). "Estimated U.S. Book Publisher Revenue Was North of \$26 Billion In 2017". *Forbes*, 22 de julio de 2018. Recuperado de: <https://www.forbes.com/sites/adamrowe1/2018/07/22/estimated-u-s-book-publisher-revenue-was-north-of-26-billion-in-2017/#4e5bc2a93196>

Saloz, Juan Carlos (2019). "El diseño de Sonic cambiará en la película tras las críticas de los fans". *Fotogramas*, 3 de mayo de 2019. Recuperado de: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a27353787/sonic-pelicula-diseno-cambio/>

Serres, Michel (2011). "Serres: Hergé est le Jules Verne du XXe siècle". *Le Journal du Dimanche*, 22 de octubre de 2011. Recuperado de: <https://www.lejdd.fr/Culture/Livres/Le-philosophe-Michel-Serres-evoque-Tintin-et-Herge-interview-411069-3227876>

Shaw-Williams, Hannah (2013). "X-Men: Days of Future Past: The Difficulty of Filming Quicksilver Super-Speed Scenes". *Screen Rant*, 14 de octubre de 2013. Recuperado de: <https://screenrant.com/x-men-days-future-past-quicksilver-super-speed-scenes-3600-fps-evan-peters-interview/>

Sulcas, Roslyn (2017). "Andy Serkis, Caesar the Ape, Has a Message for the Academy". *The New York Times*, 6 de julio de 2017. Recuperado de: <https://www.nytimes.com/2017/07/06/movies/war-for-the-planet-of-the-apes-andy-serkis.html?ref=nyt-es&mcid=nyt-es&subid=article>

Sutton, Damian (2011). "Time Lapse. Time Map. El cuerpo fotográfico de San Francisco en *Zodiac*, de David Fincher". *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 12, julio-diciembre 2011, pp. 7-13.

Talens, Jenaro y Company, Juan Miguel (1984). "The Textual Space: On the Notion of Text". *The Journal of the Midwest*. Modern Language Association M/MLA, vol. 17, 24-76

Tarkovski, Andréi (1981). "De la figure cinématographique". *Positif*, núm. 249, diciembre de 1981.

Taylor, Noah R. (2015). "TSC: David S. Goyer talks Blade, Batman, and Man of Steel". *Dork Shelf*, 16 de abril de 2015. Recuperado de: <http://dorkshelf.com/2015/04/16/tsc-david-s-goyer-talks-blade-batman-and-man-of-steel/>

Tilley, Carol L. (2012) "Seducing the Innocent: Fredric Wertham and the Falsifications That Helped Condemn Comics". *Information & Culture: A Journal of History* 47 (4), pp. 383-413.

Tobitt, Charlotte (2018). "National newspaper ABCs: Industry-wide circulation decline continues as Metro and Sun top the table". *PressGazette: Fighting for Journalism*, 14 de junio de 2018. Recuperado de: <https://www.pressgazette.co.uk/uk-media-prepares-for-start-of-2018-world-cup-with-extended-coverage/>

Torney, Brian (2013). "Toy of Steel – 75 Years of Superman". *Richard Gottlieb's Global Toy News*. Recuperado de: <http://www.globaltoynews.com/2013/07/toy-of-steel-75-years-of-superman.html>

Vega, Cristina (2018). "Los X-Men no se unirán al Universo Marvel hasta 2021". *Sensacine*. Recuperado de: <http://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18566110/>

Wieselmann, Jarett (2014). "The Man At the Center of DC's TV Multiverse". *BuzzFeedNews*, 23 de octubre de 2014. Recuperado de: https://www.buzzfeed.com/jarettwieselmann/the-man-at-the-center-of-dcs-tv-multiverse?utm_term=.jbByr0bXE#.nn3ZbAaGV

Yanes, Nicholas (2018). "The Increasing Cost of Being a Comic Book Fan vs. Inflation". *Scifi Pulse: The Latest Comics Scifi TV & Movie News*, 12 de julio de 2018 [publicado originalmente el 24 de febrero de 2012]. Recuperado de: <http://www.scifipulse.net/the-increasing-cost-of-being-a-comic-book-fan-vs-inflation/>

Recursos digitales

"Gustave Doré: Les Travaux d'Hercule". *Bibliothèque nationale de France*. Fecha de consulta: 14 de abril de 2018. Recuperado de: <http://expositions.bnf.fr/orsay-gustavedore/albums/hercule/index.htm>

"Charles Philipon (1800-1862)". *Bibliothèque nationale de France*. Fecha de consulta: 25 de mayo de 2018. Recuperado de: http://data.bnf.fr/12160175/charles_philipon/

Comichron: A Resource For Comics Research! Fecha de consulta: 18 de mayo de 2019. Recuperado de: <https://www.comichron.com/index.php>

Bolton, Matthew (2011). "Fidelity and Period Aesthetics in Comics Adaptation". *ImageText: Interdisciplinary Comic Studies*, Vol. 6, núm. 1. Fecha de consulta: 2 de abril de 2017. Recuperado de: http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v6_1/bolton/

Canudo, Ricciotto (1911). *Manifiesto de las siete artes*. Fecha de consulta: 30 de mayo de 2016. Recuperado de: http://www.cinefagos.net/index.php?option=com_content&view=article&id=436:manifiesto-de-las-siete-artes&catid=30:documentos&Itemid=60

Collie, Jamie (2005). "The Comic Book Villain, Dr. Fredric Wertham, M.D.". *Seduction of the Innocents and the Attack on Comic Books*, noviembre de 2005. Fecha de consulta: 14 de octubre de 2018. Recuperado de: http://www.psu.edu/dept/inart10_110/inart10/cmbk4cca.html

Combe, William y Rowlandson, Thomas (1820). "Dr. Syntax in Search of Consolation: A Poem". *Archive.org*. Versión digitalizada de la impresión de 1903 de D. Appleton publicada por Harvard University en su colección Americana. Fecha de consulta: 2 de enero de 2018. Recuperado de: <https://archive.org/details/secondtourdocto00combgoog>

Combe, William y Rowlandson, Thomas (1821). "The third tour of Doctor Syntax in search of a wife: a poem". *Archive.org*. Versión digitalizada de la impresión de 1903 de D. Appleton publicada por University of California Libraries en su colección Americana. Fecha de consulta: 22 de junio de 2018. Recuperado de: <https://archive.org/details/thirdtourofdocto00combiala>

Coville, Jamie (2001). *The History of Comic Books*. Fecha de consulta: 1 de mayo de 2019. Recuperado de: <http://www.thecomicrobooks.com/old/Platinum.html>

Failes, Ian (2011). "Get the Smurf Out of Here!" *Fxguide*. Fecha de consulta: 21 de junio de 2019. Recuperado de: <https://www.fxguide.com/featured/get-the-smurf-out-of-here/>

Failes, Ian (2013). "Claws and Effects: *The Wolverine*". *Fxguide*. Fecha de consulta: 21 de junio de 2019. Recuperado de: <https://www.fxguide.com/featured/claws-and-effects-the-wolverine/>

Fleischer Studios Incorporated (2018). *Koko the Clown. The clown that became a star... and then became Koko*. Fecha de consulta: 12 de diciembre de 2018. Recuperado de: <https://www.fleischerstudios.com/koko.html>

Freiman, Barry. "Comparing *Superman: The Movie* to the Comics of the Time. *Superman Homepage*. Fecha de consulta: 13 de noviembre de 2018. Recuperado de: <http://www.supermanhomepage.com/movies/movies.php?topic=comparing-stm-comics>

Freiman, Barry M. "One-on-One Interview with Producer Ilya Salkind". *Superman Homepage*. Fecha de consulta: 13 de noviembre de 2018. Recuperado de: <http://www.supermanhomepage.com/movies/movies.php?topic=interview-salkind>

GINOCCHIO, Mark (2014). "8 Crazy Moments from the Original Teenage Mutant Ninja Turtles Comic Series". *Comicbook.com*, 8 de septiembre de 2014. Fecha de consulta: 4 de abril de 2017. Recuperado de: <http://comicbook.com/blog/2014/08/06/8-crazy-moments-from-the-original-teenage-mutant-ninja-turtles-s/>

Gonzalez, Rowan (2011). "Motion Capture Explained". *Computer Stories: Technology made easy*, 14 de agosto de 2011. Fecha de consulta: 20 de diciembre de 2018. Recuperado de: <https://computerstories.net/motion-capture-explained-982>

Griep, Milton (2019). "Digital Comic Sales Growing Again". *ICv2*, 17 de mayo de 2019. Fecha de consulta: julio de 2019. Recuperado de: <https://icv2.com/articles/news/view/43105/digital-comic-sales-growing-again>

ICv2: The Business of Geek Culture. Fecha de consulta: 18 de mayo de 2019. Recuperado de: <https://icv2.com/>

International Publishers Association (2019). "Statistics Galore: European and International Publishing Figures Released". *International Publishers Association*, 31 de enero de 2019. Fecha de consulta: 27 de mayo de 2019. Recuperado de:

<https://www.internationalpublishers.org/news/776-statistics-galore-european-and-international-publishing-figures-released>

Johnston, Rich (2005). "Lying in the Gutters". *Comic Book Resources*, 23 de mayo de 2005. Fecha de consulta: 2 de octubre de 2019. Recuperado de:

<https://web.archive.org/web/20140106220427/http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=14937>

Lambiek (1994-2018). *Lambiek Comiclopedia*. Fecha de consulta: 30 de noviembre de 2016. Recuperado de: <https://www.lambiek.net/>

McCallum, Michael (2015). "Revisiting the '90s Speculative Boom That Nearly Ended The Comic Book Industry: Part 1". *ComicBooked.com*, 2 de diciembre de 2015. Fecha de consulta: 3 de junio de 2019. Recuperado de: <http://comicbooked.com/revisiting-90s-speculative-boom-nearly-ended-comic-book-industry/>

McCarthy, Erin (2009). "The Making of Watchmen's Dr. Manhattan". *Popular Mechanics*, 7 de marzo de 2009. Fecha de consulta: 25 de septiembre de 2018. Recuperado de: <https://www.popularmechanics.com/culture/movies/a4122/4307537/>

Ministère de la Culture. *Chiffres & Statistiques*. Fecha de consulta: 18 de mayo de 2019. Recuperado de: <http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Presse/Chiffres-Statistiques>

Pew Research Center (2018). "Newspapers Fact Sheet". *Pew Research Center. Journalism & Media*, 13 de junio de 2018. Fecha de consulta: 18 de mayo de 2019. Recuperado de: <https://www.journalism.org/fact-sheet/newspapers/>

Tweedle, Sam. "Waiting for the TPB: The Life and Death of Fritz the Cat by Robert Crumb". *Confessions of a Pop Culture Addict*. Fecha de consulta: 3 de agosto de 2017. Recuperado de: <http://popcultureaddict.com/fritzthecat/>

VHS Tape (2012). "Sanic the Hedgehog". *Knowyourmeme*, 7 de abril de 2012. Actualizado por el usuario Y F el 1 de abril de 2019. Fecha de consulta: 26 de mayo de 2019. Recuperado de: <https://knowyourmeme.com/memes/sanic-hegehog>

Wivel, Matthias (2007). "Comic Transformations – Töpffer and the Reinvention of Comics in the First Half of the 19th Century". *The Metabunker*. 27 de agosto de 2007. Fecha de consulta: 30 de noviembre de 2016. Recuperado de: http://www.metabunker.dk/?p=768#footnote_12_768

Mesas redondas y ponencias

Pethö, Ágnes (coord.) (2013). *Rethinking Intermediality in the Digital Age*. Mesa redonda celebrada durante la Conferencia de la Sociedad Internacional para los Estudios Intermediales, organizada por la Universidad de Sapientia en Cluj-Napoca entre el 24 y el 26 de octubre de 2013.